免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.311

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年1月9日

页数：82页

2012年会出现什么流行语呢？

TP4

1年冬天，让我们一起畅游于大作的海洋！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

VOL.311

电子游戏软件



PSV所开拓的世界
吉田修平访谈

夜魔空型　月命星华
解读纵横动漫游戏的型月世界

特别策划

献祭于原始罪恶的灵魂
希腊神话12主神篇（上）

无双报道

怪物猎人3G/恶魔猎人HD合辑/最终幻想13-2/勇者斗恶龙10
大蛇无双2/战国BASARA3 宴/灵魂能力5/真三国无双NEXT
雷顿教授VS逆转裁判/街头霸王X铁拳/机动战士高达 极限VS

时下热门攻略集合

《火影忍者疾风传　究极冲击》权威攻略
《皇牌空战　突击地平线》飞行员指南
《蝙蝠侠　阿克汉姆城》疯人院手册
《ICO+旺达与巨像》奖杯攻略
《战地3》战争求生攻略

2011年11月下
VOL.311

ISSN 1006-5032





TYPE-MOON作品列表

同人作品

PC GAME

•月姬　•月姬PLUS-DISC　•歌月十夜　•月箱　•MELTY BLOOD

MUSIC CD

•EVER AFTER　•MUSIC FROM TSUKIHIME　•PROMISED DAWN

书籍（同人志）

•月姬设定集（通称「黑本」）　•月姬资料集（通称「白本」）
•空之境界　•月姬读本（通称「青本」）　•Character material
•Fate/Zero 全4卷　•Fate/Zero material　•空之境界 未来福音

广播剧CD

•空之境界 俯瞰风景

商业作品

PC GAME

•Fate/stay night　•Fate/hollow ataraxia
•MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B　•魔法使之夜（发售预定）

TV GAME

•MELTY BLOOD Act Cadenza（PS2）　•MELTY BLOOD Actress Again(PS2)
•Fate/stay night [Realta Nua](PS2)
•Fate/老虎竞技场（PSP）-----Fate/老虎竞技场 强化版(PSP)
•Fate/unlimited codes(PS2) -----Fate/unlimited codes PORTABLE(PSP)
•428 被封锁的涉谷（隐藏剧本）(Wii)
•Fate/EXTRA(PSP)-----Fate/EXTRA CCC (PSP)（发售预定）

ARC GAME

•MELTY BLOOD Act Cadenza
•MELTY BLOOD Actress Again
•Fate/unlimited codes

DVD/Blu-ray

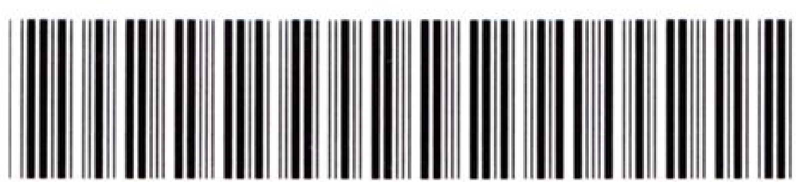
•剧场版『空之境界』
•TV版『Fate/stay night』
•剧场版『Fate/stay night Unlimited Blade Works』
•TV版『真月谭 月姬』
•TV版『Fate/Zero』

广播剧CD

•Ahnenerbe的一日
•Sound Drama Fate/Zero

书籍

•月姬读本 PlusPeriod



型月命星华

漫游戏型月世界

TYPE-MOON的历史

1999年，同人社团TYPE-MOON以曾作为游戏公司COMPILE（《噗哟噗哟》系列）美工的武内崇为中心成员正式成立。最初的成员包括武内崇和他中学时代以来的朋友奈须蘑菇、在COMPILE时的同事程序师的清兵卫（清武伸之）、负责音乐的Kate（芳贺敬太）共4人。同年的CM（ComicMarket，日本规模最大的同人展会）中宣布制作并提供试玩版，并于2000年8月的C59中发售了未完成的《月姬 半月版》，2000年12月29日C60中发售完全版的PC电子小说游戏《月姬》，2001年1月21日发售了追加内容的《月姬PLUS-DISC》，2001年8月C61发售了Fandisk的《歌月十夜》。2002年12月28日C64发售了与渡边制作所共同制作的《月姬》的续篇对战格斗游戏《MELTY BLOOD》。

由于《月姬》系列的人气以及更加提高作品的质量，TYPE-MOON终于在制作下一作游戏《Fate/stay night》途中于2002年10月决定了由同人团体向商业游戏制作公司的转型。

2003年在发表商业化的同时成立了有限公司NOTES，而TYPE-MOON作为其制作游戏的品牌。同年4月，发售了将迄今为止发表的作品《月姬》、《歌月十夜》、《月姬PLUS+DISC》同时收录的《月箱》，自此作为同人社团TYPE-MOON停止了活动。

2004年1月30日，商业化后的第一作《Fate/stay night》发售并取得了极大的成功，当年以146686部的销量位居PC界Galgame销量榜的榜首。至05年年内销量仍有28557部排在第九位。同年6月，与《月姬》具有共通世界观的奈须小说《空之境界》发售。此后，以《月姬》、《Fate》、《空之境界》为主题的派生游戏、TV&剧场版动画、小说、广播剧CD，以及其他奈须&武内联合推出的作品层出不穷，博得了极大的人气与广大fans层的支持。到目前为止仍有新作PC游戏《魔法使之夜》、PSP游戏《Fate/EXTRA CCC》预定发售，10月新番《Fate/stay night》的前传《Fate/Zero》正在播出中。





共通的世界观

TYPE-MOON的各个作品（《空之境界》、《月姬》、《Fate/stay night》系列及其派生作品）都奈须蘑菇最初的作品《魔法使之夜》的世界观为原点，作为"现代传奇物语"以现代社会为舞台，描绘了与现实完全不同的法则与生物、事物。虽然发生的时代有所差异，其大多都以同一个共通的世界作为故事发生的舞台，这一共通的世界观被粉丝之间戏称为"月世界"。与此同时，虽然各个作品的世界之间有着很多的共通点，但也存在着各种细微的不同。对于各个作品之间关系，月世界的生父，负责世界观设定的奈须表示它们是处于"具有微妙差异的平行世界"。

以下就让我们针对TYPE-MOON作品中共通的世界观——月世界做一个详尽的介绍，但愿能为大家更好的理解TYPE-MOON起到些许的助益。

世界

在型月作品的世界中，对于作为世界观根干的世界构造本身也设定了规则与用语，对其世界观的形成有着不小的影响。

例如，被设定为作品世界中"万物的起始与终焉"的领域——根源之涡的设定就与后文提到的共通世界观中的诸多要素息息相关。此外，基于将地球这一行星本身作为一个生命看待的盖亚伦，认为星球的意志与人类的集团无意识中存在的意志等也被称为"世界"，对于世界来说等同于生命的秩序进行自我防御，对于扰乱秩序的矛盾、侵蚀现实的幻想进行毁灭与修正的力量的存在等等，以此为根本构成了作品中的世界。

以下让我们了解一下与作品世界相关的数个关键词。

根源之涡

亦可简称为根源。万物的起始与终焉，记录世界的一切、创造世界的一切，被认为是全世界一切事件发端的坐标。神秘学中认为是这个世界外侧的次元论的顶点所存在的"力量"。

阿卡夏记录中也被称为"究极的知识"与真理等。一切魔术系统皆是由根源之涡开始分支的支流，可以说是对于魔术师们来说的最终目标。

起源

作品世界中存在的所有事物被认为皆是由根源之涡流传派生而出并形成现在的形态的。而那作为起始的因，决定事物发生的方向性，A的存在之所以为A的根本，作为其核心的绝对命令，将其称为起源。

抑止力

为了保证现在世界的存续，当令世界毁灭的要素出现的瞬间产生的将其抹消的无形之力。也被称为抑制的守护者。由集合无意识生成的安全装置，由于是无意识产生的力量，它出现不会被任何人察觉，不会因为任何人的意志而停止。发生的时候，会根据需要抹消对象的强弱，以绝对能够将其战胜程度超过对方的规模显现。例如，当造成世界毁灭因素A出现时，抑制力为了排除A会给予与A对立的存在以援助，使其必定能够战胜A。而当人类无法对抗A的时候，则会产生将A周围事物一并消灭的自然现象作为抑制力出现。同时为防止取代A成为世界毁灭因素的存在出现，并不会发生超过够排除A限度以上的力量。

在保护世界这一点上，根据优先对象的不同存在两种抑制力。为了守护地球这一星球，可以毫不犹豫的毁灭人类这一物种的被称为"盖亚的抑制力"；为了保护人类世界的存续不惜将地球蚕食殆尽的另一种被称为"灵长的抑制力（阿赖耶的抑制力）"。

此外，抑制力中也有如后文所述的真祖一般具有具体形态的存在，由盖亚所产生的制御人类的"灵长的敌对者"。

此外，近代以后英雄不再出现的原因，是由于文明的发达人类变得能够简单地将自身毁灭。例如，某企业的总裁可以利用巨大的财力大量砍伐亚马逊的森林等，便可以在几年内令地球濒临灭亡。像这样无论何时何地都存在令地球陷入危机的可能性，于是进入了"在现代拯救地球这种程度的事情已经不足以被称为英雄"的状态，被抑制力所策动在任何人不知不觉间拯救世界的人也大量存在。

组织

月世界中根据技术与思维方式、目的等不同，形成了各种组织，其中也存在非人类的物种所组成的社会性集团。

魔术协会

简称为协会。由研究魔术之人所结成的（名义上的）自卫团体。以魔术的管理·隐蔽·发展作为使命，为了保身而持有武力，拥有为发展魔术的研究机关与防止借用魔术犯罪产生的法律。本部在伦敦，有"时计塔"的别称。魔术协会分为三大部门，作为原协会还有埃及的"阿特拉斯院"与北欧的"彷徨海"。

圣堂教会

简称为教会。作为一大宗教的里侧组织，对违反教义的人进行排除的"猎杀异端者"所特化的巨大部门。分为多种机关管辖，作为异端审问员的"代行者"与"异端审问骑士团"、被称为"猎杀异端者的精英部队"的"埋葬机关"等。认为奇迹是被选中的圣人才能行使之物，此外的人类所造成的奇迹全部视为异端，因此与魔术协会有所对立，目前根据和平协定而保持着虚伪的平稳状态。

死徒二十七祖

简称二十七祖。专指真祖在制造自己的仆人过程中摆脱真祖的支配的最古老的死徒们。二十七祖被当做是一种席位的存在，被消灭的话会进行世代交替。也常被称为是死徒们的派阀，根据看法与见解不同可以认为是拥有与教会、协会对抗组织力量的势力。虽然不完全但是其不老不死的性质消磨着它们的精神，于是大多的二十七祖是以娱乐的兴致制造自己的下仆，作为一种游戏而扩张着组织。但是其中也有对形成派阀不感兴趣的二十七祖存在。死徒之间的竞争同样也不鲜见，而这大多是在自身的组织中的权利抗争与争夺祖之位为目标的战斗。与其他派阀及二十七祖的争斗对他们来说是被当做罪恶的最大的禁忌。

道具・器物



月世界中存在各种各样引发不可思议现象的道具，根据效果与使用方法不同有各自的区分与名称。支援魔术的武装，辅助仪式的礼装，其中分为两个大的系统，其一是具有将魔术师的魔力增幅・补充，对魔术师本人行使的魔术进行强化的“增幅技能”，另一种是作为魔术师魔力的动力源，具有启动并实行特定神秘的“限定机能”。

概念武装

对事物的意义、伦理空间等产生影响的兵器。利用概念・魂魄的强大力量击倒对手的武装。

魔术・魔法・异能



月世界中存在着现实世界生物所没有的能力、技术与学问等。多种的能力被定义为各种不同的流派等。

魔术

人为将神秘·奇迹再现的行为的总称。使用魔力启动“既定于世界的规则”并将其稳定，引发神秘的术式。魔术在最近数百年间一直落后于文明的发展，曾几何时只有魔术才能实现的奇迹，由于文明的发展某种程度上可以被科学所替代。

魔法

魔术师们的最终到达点。与魔术截然不同的神秘，能够将这个时代所不可能实现的事情变为可能。在文明尚处于年幼期的过去，魔术师的大半都属于魔法使，而在现代真正能被称为魔法使的只剩下五人。

魔力

启动魔术所需的要素。亦被称为原初的生命力。自然世界内充满的魔力被称为大源（mana），由生物生成的魔力则被称为小源（odo）。基本上二者的质上并不存在差异，而mana比起odo的量上要多得多。

魔术回路

启动魔术所需的基盘。生物所持的一种拟似神经，一种内脏器官。将生命力变换成魔力的回路，同时将其与大魔术式连结的通路。

魔眼

对视界内的事物施以一工程魔术的眼，对外界起效的一种能动机能。“直死的魔眼”也包含在此之列。有人工的产物与生来具备之分，强力的魔眼仅限于后者。魔眼的等级从低到高分为绿、红、黄金、宝石、彩虹等不同颜色。

固有结界

“异界创造”法的一种，将自身内面的心象世界具现化，令其侵蚀现实世界创出的结界。由于是术者心象世界的体现，其形态固定，不会由于术者的意志而改变。能够使其影响下的一切事物遵从固有结界特有的规律（也就是说固有结界内部术者的能够得到大幅的强化）。本来是属于恶魔或精灵能力，死徒与魔术师中的高级者也能使用。作为魔术归于禁咒一类，是最接近与魔法的魔术魔術。但是，若是由作为世界延长的精灵以外的存在使用，世界会讲固有结界作为异界排斥（称为世界的修正），维持固有结界将需要庞大的力量。

异能

魔术与魔法以外又被称为“异能”的另外的分类。需要先天性的才能引发的超常现象作为力量的超能力则属于这一类。后天习得的体术投掷技能也归于此类，分类尚没有一个明确的基准。

超能力

无视阴阳之理将其颠覆的异能力。与魔术不同需要先天的才能。通俗的讲就是引发超常现象的回线，本来并非人类这种生物所能具有的机能。被认为是独立于自然的人类种所能持有的最强能力，超能力者可以说是人类这一物种的无意识中诞生的与作为灵长类位于顶点的人种敌对的一种抑制力。

种族



在月世界共通的世界观中也存在着现实世界各种各样的动植物，在此基础上加上空想的动物与怪物、幽灵等世界里侧生存的物种，它们也都各自具有独自的生态。

以下便让我们列举几种月世界中所特有的种族。

吸血鬼

吸取人血的生物的总称。真祖与死徒，乃至被它们吸血后产生的吸血种。真祖最初开始就是作为吸血种的生物，而死徒则是人类后天变化而成的吸血种。

幻想种

作品内对传说・神话中登场生物的总称。正如字面所言，专指只在幻想中存在的生物。

由于外在因素造成生态系统变化的产物、由人的思念诞生的产物等，由于长寿而可以升上更高的阶段，从低到高分为野兽→魔兽→幻兽→圣兽。

此外，魔兽也有“不属于通常的生态系统”这一含义，魔兽中又可分为魔兽·幻兽·神兽的等级。妖精与巨人等亚人种、鬼与龙等的魔兽也都属于幻想种，其中“龙种”被认为是幻想种的顶点。

精灵

作为自然的触觉能被感知的概念。人类也能察觉程度的规模被称为精灵，而人类无法察觉规模的则被成为妖精。

月姬

TYPE-MOON同人社团时代的第一作。由于其强大的世界观与细致入微的设定受到玩家们的极高评价，成为了同人游戏的人气作品。由于月姬的备受好评，之后先后制作了赠品盘《月姬PLUS-DISC》、fandisk《歌月十夜》，后又与同人社团渡边制作所合同开发了对战格斗游戏《MELTY BLOOD》，形成了《月姬》系列。尽管作为同人作品，在TYPE-MOON商业化后也作为商业作品推出了各种派生作品。以《真月 月姬》之名动画化、漫画化的同时，推出了《MELTY BLOOD Act Cadenza》的街机、家用机格斗游戏，其他手办等角色商品层出不穷。并且作为TYPE-MOON发家之作，发表了纪念TYPE-MOON成立10周年推出重制版的决定。

历史

1999年 C56中派发了300枚免费广告软盘。C57发布了50枚体验版软盘。
2000年8月 C58发布了《月姬（半月版）》300枚。
2000年12月 C59中发布了《月姬（完全版）》。
2001年1月 SC11发布《月姬PLUS-DISC》。
2001年8月 C60发布《歌月十夜》。
2002年12月 C63发布《MELTY BLOOD》。
2003年4月 发售《月箱》。
2003年8月 《月刊漫画电击大王》10月号开始漫画《真月谭 月姬》的连载。
2003年10月 BS-i电视台开始播放TV动画《真月姬 月姬》。
2004年5月 发布《MELTY BLOOD Re姬ACT》。
2004年10月 发售《月姬读本 Plus Period》。
2005年3月 街机游戏《MELTY BLOOD Act Cadenza》开始运行。
2006年8月10日 PS2版《MELTY BLOOD Act Cadenza》发售。
2007年7月27日 PC版逆移植《MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B》发售。
2008年4月21日 公布PC版《月姬》重制版开始开发。

Story

故事的主人公远野志贵幼时曾经一度濒死恢复之后，开始拥有能够看出事物容易被破坏的死亡黑线，被称为“直死的魔眼”的能力。就在不堪力量重负之时，从偶然相遇的女性手中获得了能够封住魔眼之力的眼镜，借此所托表面上作为普通的少年回到了平凡的生活之中。

然而，在决定从自幼被寄养的亲戚家回到本家的时候，于此同时发生了数起将被害人全身的血液抽干的猎奇连续杀人事件。由此，志贵的生活突然开始陷入了非日常之中……

世界观・关键词

本作的世界观与TYPE-MOON诸多作品的共通世界观相同。请参照前述的共通世界观。

吸血鬼

吸取人血的吸血种（吸血生物的总称）的一种。本作中指的是后文的真祖、死徒、乃至继承它们血液成为吸血种的生物。基本的上对太阳光苦手，能够支配自己洗过血的人，并能自在操纵混入自己血的物体。

真祖

吸血种中的特异存在。性质接近于精灵。是对人类没有直接自卫手段的星球所诞生的，制御人类的“自然的调停者”“自然的触觉”。它的出现与人们的思念无关因此不属于神灵之类。由于是世界期望的存在而不被人们所接受，逐渐归于隐居，因而数量越发的减少。

为了制御人类而模仿人类精神与肉体的形态而被创造出来，由于人类本身具有的缺陷，拥有错误的吸血冲动。具有极高的身体能力与精灵接近的性质，具有能够通过与世界连结将自身的思念转化为“自然”，实现“空想具现化”的能力。

身体细胞层面上的寿命是无限的，然而由于存在“吸取制御对象人类的血的冲动”的缺陷，为了抑制这种欲求真祖消费了自身的大半的精神力，而当积累的欲求超过自身精神力的界限时自身会陷入永恒的睡眠，这一般认为就是对真祖来说的寿命。而那些不会陷入沉睡，无法抗拒吸血冲动任凭欲望驱使开始对人类无差别吸血的真祖则被称为“堕落真祖”“魔王”。它们的将从力量的抑制中解放，从而发挥真祖真正的力量，以人类之力将其毁灭可以说是不可能的。而爱尔奎特则是为狩猎堕落真祖而创造出的真祖执行者。

混血

过去曾于非人之物相交获得其力量的人类的末裔。通过引出血统的力量使用人类所没有的异能，根据先祖的血脉与个人的差异能力也大不相同。将非人之血的力量最大限度引出的状态被称为返祖，或是以魔之三大色“红赤朱”相称。基本上随着年龄增加人外的血也会逐渐增强，当魔的意识超过将其抑制的人的意志后的状态称为“反转”。反转之后作为人的理性与道德观缺失，将随着兽的本能欲望而行动。将红赤朱这种魔之血过浓的人作为“外道者”处罚的退魔组织以及血统也有不少，由于家族关系以及时间场合不同，其他的混血也会协助他们，或是成为他们最大的敌人。

直死的魔眼

能够将事物的寿命作为视觉情报视认捕捉的眼。这些能够视觉化被读取的并不仅限于生命活动的终结，也包括意义以及存在上的“将到来的终结”“死期”“存在限界”这种存在本身的寿命。对于直死的魔眼所有者来说“死”可以以黑线与点的形式被视认，并不具有强度。魔眼所有者若对这“死”划或是戳便能将对象（无论有机、无机，时而也包括在广义上位概念上的存在）杀死。

“死之线”表示的是物体容易致死的线，沿着线斩断的话即便本体依然生存，这一部分也会死亡，而作为结果无论对象如何的强韧也会被切断。“死之点”则是死之线的根源，也就是寿命本身。若是戳中死之点，对象的意义便会死去。志贵若想要看清点需要极度的精神集中。

虽然被称为直死的魔眼，但实际上并不属于魔眼而是分类为超能力的一种，需要所持者的脑与眼球同时运作才能实现。所能看到的“死”受到所持者认识的影响。可以针对对象物中限定的部分相关的线与点进行操作，可以只将体内的毒物或是生病的脏器杀死，而不伤到其他部位，因此也可作为治疗使用。

直死的魔眼无法杀死的对象：魔眼所有者所无法理解其死亡的对象，于这个时代无法杀死（破坏）的事物，不存在死期的事物则无法理解它的死因此看不到线与点，也就无法杀死。

死徒

吸血鬼的一种。由人类变成的吸血种。有的是被真祖或其他死徒吸血，体内混入它们的血的人类其中拥有优秀肉体・灵性资质的变成的死徒，也有的是魔术师研究的结果最终变成死徒的情况。由吸血而死徒化的场合，吸血一方称为“亲”，而被吸血一方称为“子”，作为“亲”的吸血鬼会影响“子”的力量与吸血冲动。

由吸血而死徒化过程如下。拥有素质的人类尸体的脑髓溶解，灵魂完全固定于肉体上成为“食尸鬼”的状态，之后数年间通过啃食其他的遗体补充自己腐败的血肉进入“活死人”状态，之后再经过数年方能取回自己作为人类时的理性，这时才真正变成了“吸血鬼”。不过也有具有特别素质的人可以在短时间内变成吸血鬼的情况。

死徒的肉体不会老去，肉体与人类相比也更顽强，由于名为“复原诅咒”的时间逆行只要存活肉体损伤部位就会不断恢复。然而精神与灵魂上的劣化却无法避免，并且肉体也在时刻持续崩坏，必须靠定期吸取生前同种类生物的血以补完遗传情报，是一种并不完全的不老不死。

死徒的起源是为缓和真祖吸血冲动而准备的人类，然而由于其积聚力量后摆脱了真祖的支配。而后将这些最初的死徒们称为“死徒二十七祖”，作为对强力吸血种的一种称号，进行着世代的更替、欠员，以及吸纳死徒以外的吸血种加入二十七祖之座，如今依然统治着世界的阴暗面。



远野志贵

身高：169cm　体重：57kg
生日：10月15日　血型：AB型

本作的主人公。高中二年生。大财团远野家的长子，虽然是富二代但是由于幼时事故受重伤，之后被父亲仿佛抛弃一般的寄养在亲戚有间家。由于父亲去世而再度回到远野本家，故事也就是由此开始的。

儿时接连两次的濒死经历，令其拥有了"直死的魔眼"。由于其对脑造成极大的负担，平时靠着由某人处获得的"魔眼抵消"的眼镜抑制着魔眼的力量。

基本上是对任何人都温柔对待的优良青年，有着一张平凡而一般帅气的娃娃脸，正如后宫游戏主角一般对异性关系十分迟钝。运动神经良好，但由于幼时的事故而慢性贫血不善体育。不喜欢有行李因此房间里空空如野，但却有着收集刀子的癖好。具有极高的杀人鬼素质。

实际上是养子并不具有远野家的血脉，旧姓七夜。养父远野槙久由于畏惧以暗杀魔化的混血种为生的退魔七夜一族，在将其歼灭之时发现志贵与其儿子四季名字同音都为"シキ"而一时兴起将其收为养子。幼时曾与四季、秋叶、翡翠一同度过，游戏开始时其记忆被槙久所封印。作为他"直死的魔眼"源头的"看清不可思议之存在"的"净眼"即是继承七夜一族的能力，魔眼全开时眼睛变成蓝色也是净眼的性质之一。在反转冲动下进入极限状态后被称为"杀人贵"。

名字与能力、样貌继承了《空之境界》中男女主角两仪式和黑桐干也的特征。

谢艾尔(Ciel)

身高：165cm　体重：52kg　三围：B85/W56/H88
生日：5月3日　血型：O型

为人平易近人，温柔和蔼，志贵学校的学姐。然而实际上是基督教里侧用于"狩猎异端"的组织"圣堂教会"中埋葬机关的代行者，以代神之名杀戮异端者为职业。谢艾尔是洗礼名，真名为艾蕾希亚。

组织中的第七位，有着单独行动的执行权。拥有卓越的身体能力与膨大的知识以及冷酷的感性，具有极高的综合战斗力。使用活用身体能力的高级格斗术以及名为"黑键"的投掷剑，且善于魔术，并将各种武装火器飞行道具藏在法衣之下，在埋葬机关拥有"弓"的异名。

眼镜度数不高，战斗时通常会摘掉。

实际上是上一代（第17代）罗亚的转生体。曾在法国的乡下作为面包店的女儿平凡的生活，由于罗亚的觉醒，保持自我意识的状态下将包括亲人朋友等故乡的所有人残杀。之后被教会与爱尔奎特和杀死，然而由于其拥有罗亚的灵魂，只要死徒罗亚不被灭亡便能永远再生。作为异端而被教会多次杀戮，后被埋葬机关长那尔巴雷库看中其不死的特性，劝诱成为埋葬机关第七位的代行者。

由于以上的因缘而与爱尔奎特十分不和，一有机会便开始生死决斗。存在自身某种意义上便属于异端的埋葬机关中的人生，令她被同样经历"死亡"的志贵的生存方式所感化，终被纳入后宫。

极度喜爱咖喱，除此之外什么都不吃，经常被戏谑为印度出身。

爱尔奎特·布伦史塔德(Arcueid Brunestud)

身高：167cm　体重：52kg　三围：B88/W55/H85
生日：12月25日　血型：不明

本作第一女主角。属于真祖的吸血种，真祖的执行者。性格天真无邪，感情起伏激烈。时而任性而缺乏社会经验，自由奔放而又明朗优雅的女性。看似乐观实际上是悲观主义者。讨厌的食物是大蒜。

拥有超乎寻常的身体能力，以及"爪"和"空想具现化"等逆天技能，并且拥有地球本身的无限后援（参见共通世界观中世界部分的介绍），几乎是TYPE-MOON月世界全角色中最强的存在。作中被罗亚夺取了一部分能力，并且与志贵初遇时被杀害了一次而导致其能力大幅弱化。作为真祖平时抑制吸血冲动使用了70%的力量を使っている。而激怒时解放吸血冲动后方能发挥100%的能力。这时的状态被称为暴走爱尔奎特。

本篇中虽然是个表情丰富的少年，但原本作为真祖的处刑道具排除了一切的感情作为道具使用。由于被志贵杀死而破坏了这一系统，再生中出现差错才成为现在这样。于12世纪左右诞生，然而正常活动的年数不足一年，人生的大多时间处于沉睡状态下。

在4回月姫角色官方人气投票中全部独占鳌头，拥有极高的人气。

远野秋叶

身高：160cm　体重：45kg　三围：B73/W57/H79
生日：9月22日　血型：A型

志贵的妹妹，远野家的现任当主。决定将志贵叫回本家便是她，礼仪端正的强气大小姐。儿时确实弱气老实的性格。对于8年分开生活的志贵有所愧疚与不满，尽管心有意却因志贵吊儿郎当的性格和自身的尊严而无法坦诚表达，说白了就是傲娇。对没有血缘关系的志贵有着少女般的恋心，同时嫉妒心也很重。对于自己的飞机场非常自卑。未成年但酒量很好。

原本在浅上女学院过着宿舍生活，随着志贵的归家而回到自家上学，根据路线不同会转到志贵所在的学校。

拥有"掠夺"血统的混血。能从视界内的有机、无机物中随意夺取热量，被完全夺走热量的物体会无法保持外形而气化。拥有将能力最大限度发挥的状态掠夺咒界"槛发"加之将生命分予对方令其再启动的"式神行使"的力量。8年前的事件中，对一度死去的志贵将自己一半的生命利用式神行使的能力分给志贵，令其苏生。此后只剩一半的生命可以操控，借由琥珀的力量弥补了剩下的一半。使用能力时头发会变成红色。

与哥哥志贵同样借用了《空之境界》中主角妹妹黑桐鲜花的设定。

翡翠

身高：156cm　体重：43kg　三围：B76/W58/H82
生日：3月12日　血型：B型

远野家的佣人，琥珀的双胞胎妹妹。负责远野家除三餐以为的全部家事，以及照顾志贵。不擅长使用刀具以及味觉音痴而被禁止一切厨房活动。

沉默而又无表情的三无少女，然而仔细观察的话还是能够分辨出其感情变化的。内心坚强，拥有洁癖的同时，极度害羞且有男性恐惧症。

拥有将对象生命力进行增幅的"感应"能力的一族的孤儿。与志贵同时期被远野家作为佣人收养。与琥珀同样和志贵有过渊源的人物，然而由于志贵记忆的缺失而对以前的故事闭口不谈。

幼时与现在不同有着开朗的性格，令因目睹七夜一族在眼前被残杀而自闭的志贵脱宅的关键人物。与志贵、秋叶、四季一同度过了幸福的幼年时代。然而由于四季的反转，看到为保护秋叶而受伤的志贵，对自己什么也没有做到的自己感到悔恨，最终变成了现在的性格。男性恐怖症也是对于姐姐为了守护自己的纯洁而不惜献身之事的反动。为此而对琥珀有着深深的愧疚之情。

琥珀

身高：156cm　体重：43kg　三围：B78/W58/H80
生日：3月12日　血型：B型

远野家的佣人，翡翠的双胞胎姐姐。平时穿着和服与围裙，专门负责照顾秋叶的起居以及伙食和庭院的调理。掌管远野家健康管理与财务大权。不过由于有破坏癖而禁止对宅邸内的扫除。时刻保持着明朗的笑容，然而实际上是于翡翠相反，只会用笑容来表现表情。原本是为了防止并抑制上一代当主远野槙久的暴走（反转的红赤朱化）而需要琥珀、翡翠姐妹家族的"感应"能力，因此而被远野家所收留。为了不牵连翡翠，琥珀自幼便将这一任务一人承担，受尽由于反转冲动而凶暴化的槙久的各种○×的恶行与虐待。由此她将自己当做人偶看待，以在痛苦中保护自身的精神。渐渐失去人性的同时为了守护自己的人性对远野一族和槙久产生了强大的仇恨与复仇情绪。8年前的事件后，与变得沉默的翡翠相反，代替曾经开朗的翡翠带上笑容的面具，在背地里暗中策划，引诱远野四季将槙久杀害。然而由于志贵的归来，这种复仇心理在她本人也未曾察觉之间发生了变化，最终同样被收入志贵的后宫。

Fate/stay night

本作是TYPE-MOON商业化后的第一作，也是除去系列作品之外唯一一作，也是其最具影响力的一作。可以说是创造了当时PC美少女游戏界的销量奇迹，虽然也有人以其故事背景过于复杂，剧情发展过于中二且想当然等为由横加批判，但是不能否认它独具魅力的人物和精彩的故事剧情，以及华丽的画面演出给人带来的震撼。不能不说这是二十一世纪美少女游戏史上里程碑似的一部作品。之后发售的fandisk《Fate/hollow ataraxia》以及其他派生作品延续了系列的人气，两次动画化和剧场版、前传小说的广播剧等的制作更吸引了大量不同层次的受众群体加入到型月的粉丝阵容中来。

历史

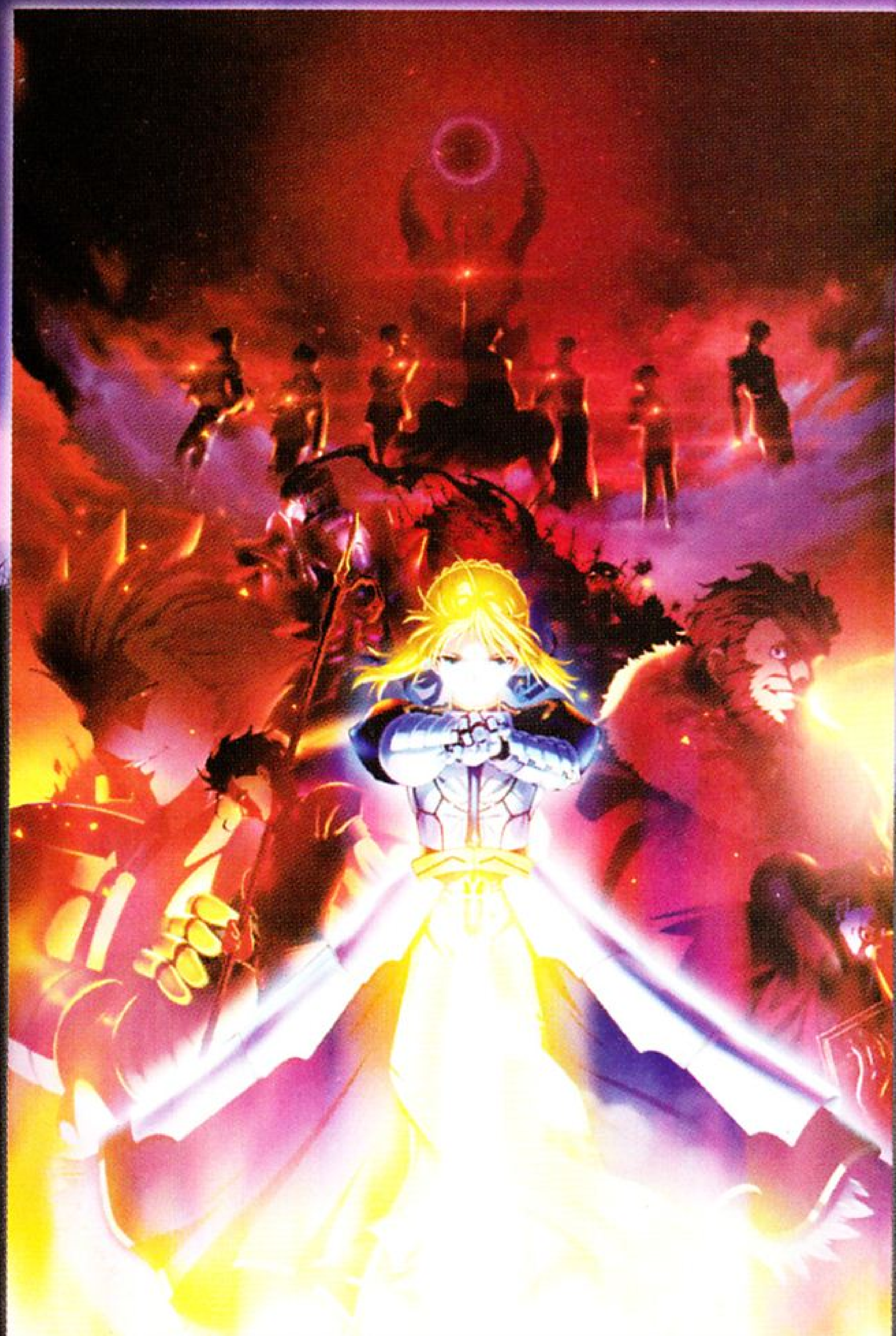
2004年1月30日发售《Fate/stay nigh》CD-ROM版，后于2006年3月29日推出DVD-ROM版。
2005年10月28日续作fandisk《Fate/hollow ataraxia》发售。
2006年1月至同年6月播放TV版动画《Fate/stay nigh》（全24話）。同时于《月刊少刊ACE》开始连载漫画版。
2006年12月29日C71发布前传小说《Fate/Zero Vol.1第四次圣杯战争秘话》。2007年3月31日发布《Vol.2王者们的狂宴》，同年7月27日发布《Vol.3逝去的人们》，最后于12月29日的C73发布最后一卷《Vol.4炼狱之炎》。
2007年4月19日PS2移植版《Fate/stay night [Réalta Nua]》发售。『extra edition』限定版中同捆PSP花札游戏《とびだせ! トラぶる花札道中記》。
2007年9月13日PSP大乱斗对战动作游戏《Fate/老虎竞技场》发售。并于2008年8月28日发售了追加新要素的续篇《Fate/老虎竞技场 强化版》。
2008年6月11日街机对战格斗游戏《Fate/unlimited codes》开始运营。并于2008年12月18日发售了追加新要素的PS2移植版，2009年6月18日再次向PSP发售改良操作性和更多追加要素的《Fate/unlimited codes PORTABLE》。
2008年8月C74~2010年1月22日《Fate/Zero》广播剧CD一至四卷发售。
2010年1月23日剧场版动画《Fate / stay night - UNLIMITED BLADE WORKS》上映。9月30日发售Blu-ray/DVD。
2010年7月22日PSP版对战型迷宫RPG游戏《Fate/EXTRA》发售。
2011年10月TV版动画《Fate/Zero》开始播放。
2012年春《Fate/EXTRA》的外传《Fate/EXTRA CCC》发售预定。

Story

日本某地方都市“冬木市”，围绕每60年降临一次能够实现持有者任何愿望的圣杯，7人的魔术师（Master）与7骑的使魔（Servant）契约，展开名为“圣杯战争”的争夺战。最终能够获得圣杯的只有一组，因此他们必须互相残杀直到决出唯一的胜者。几乎没有任何魔术才能的半吊子魔术师主人公卫宫士郎。在不觉之间与Servant中的一人Saber契约，卷入了这数十年前就注定好的战乱之中。第五次圣杯战争就此拉开了帷幕……

世界观·关键词

本作的世界观与TYPE-MOON诸多作品的共通世界观相同。请参照前述的共通世界观。



圣杯

被称为“万能之釜”又或是“愿望机”，具有能够实现获得圣杯之人愿望的能力。为了获得它而展开的纷争即为圣杯战争（后文详述）。

冬木的圣杯作为圣堂教会所观测到的第726个圣杯候补，对外称其真伪尚未判定。然而实际上已经知晓它是为了再现已经失传的第三魔法“魂的物质化——天之杯（Heaven’s Feel）而被造出来的赝品。

圣杯自身并不具有实体，而是将具有魔术回路的存在作为“器”，将Servant的魂填满“器”后降灵令其出现。（相对于后文所述的“大圣杯”这种也被称为“小圣杯”）。但是这里的器也确实具有作为“愿望机”（广义上的）实现愿望的机能。利用随着仪式的完成而产生的庞大魔力的话大体上的愿望也基本都能够实现，与获得真正的圣杯并不具有实质上的差别。因此虽然已经得知其为赝品，依然由魔术协会主持召开，圣堂教会派遣人员作为监督监视着“圣杯战争”。然而，由于第三次圣杯战争中召唤出的某个违反常规的Servant的影响，圣杯中所积攒的“无色之力”受到污染，变成具有以“杀人”为方向诅咒的魔力之涡，此后冬木的圣杯变为了只能通过卑下他人的方式才能实现愿望的缺陷品（许愿获得金钱的话，圣杯便会杀死所有有钱人夺取他们的财富以实现愿望等等）。

圣杯战争

以获得被称为圣杯之物（无论真伪）为目标而进行的行为。冬木之地的圣杯战争是采用通过圣杯选中的七人的Master使役为圣杯战争所准备的特殊使魔Servant进行战斗的方式进行的。

冬木之地的圣杯战争与其圣杯同样，是为了再现失传的第三魔法的一种仪式。一系列的仪式是200年前由艾因兹贝伦、远坂、间桐三家在各自的谋略下合作产生的。仪式的成功本不需要Master之间进行战争，只要将召唤的七骑Servant的灵魂全部注入“器”中即可完成。然而最初使用这种方法的时候，开始仪式的众人为了争夺完成的圣杯的所有权而开始互相残杀导致了仪式的失败。因此，第二次仪式的时候为了仪式的圆满进行的同时兼并圣杯的所有权争夺而开始采用现在的“圣杯战争”的形式。

为了实施圣杯战争，需要利用位于柳洞寺所在的圆藏山地下所隐藏的名为大圣杯的巨大魔法阵，对冬木土地的灵脉使其不会枯竭的程度下最大限度的逐渐吸收魔力，以积累达到所需的必要魔力量，这一间隔通常需要60年。

然而由于上一次第四次圣杯战争时候的圣杯最后并未使用，于是造成本次第五次圣杯战争的召开间隔缩短到了10年。

Master

与Servant契约参加圣杯之人。通过圣杯甄选出的Master候补者通过与Servant契约获得真正的Master资格。与Servant之间有着看不见的联系，作为其现界所需的凭依以及魔力的提供者。召唤者将被授予能够支配制御Servant的令咒，每人的形状各不相同，拥有三次绝对命令的权利，全部用尽后则丧失控制Servant的方法，失去作为Master的资格。此外Master还拥有认知Servant能力参数以及获得英雄相关的知识的能力。

也有召唤者以外的人成为Master的情况，这时将被授予已经脱落的Master未使用的令咒。但是被圣杯承认为Master最低限的条件是具有魔术回路（正确的说是拥有自身生成魔力的能力），使用其他方法成为Master的人不被圣杯所承认，不会被授予令咒。



Servant

借助圣杯的力量被Master所召唤，由他们所使役的英灵。有接近一架战斗机攻击能力（破坏力虽然现代兵器比较强，但是英灵作为灵体通常兵器与通常攻击并不奏效）。

本来作为英灵召唤的他们应该没有意志只是作为纯粹的力量行使，而在冬木的圣杯战争中每次圣杯战争通常事先准备七个职阶：Saber（剑之骑士）• Archer（弓之骑士）·Lancer（枪之骑士）·Rider（骑乘兵）·Caster（魔术师）·Berserker（狂战士）·Assassin（暗杀者）（也有时候会出现"Avenger（复仇者）"这样不属于以上职阶的特殊职阶），通过召唤拥有该职阶属性的英灵，使每个职阶对应凭依一体，令其拥有人的形态与人格。由于Servant的真名被人知晓有可能暴露出自身的弱点，为了不被Master以外的人得知而平时只用职阶相称呼。

作为英雄的他们基本都不是人类可以战胜的对手，拥有他们各自特有的"宝具"等等远超过现代人类能力的强大力量，更在本来拥有的力量上加上传说的知名度以及受到信仰的恩惠则更为强力。此外，由于从属于各个职阶，能够获得相应的技能（剑弓枪三骑士获得"对魔力"，狂战士获得"狂化"技能等），并获得该时代该地区以及圣杯战争系统相关的知识。

由于Servant是拥有远超过使役他们的Master力量的存在，作为"现界的绝对条件"必须受到Master令咒绝对命令权的束缚，并且Servant逗留于现世需要Master作为凭依，并且魔力上无法自给自足也使他们不得不借助Master的力量互相协助。

由于他们的本质是灵体，即是实体化之后不包含神秘力量的攻击对他们也没有任何效果。相反具有神秘力量的话即使是美工刀也能造成伤害。切断魔力供给的话则会恢复灵体的状态，能够穿透魔力较少的无机物，这种状态下也能与Master进行交流。灵体状态虽然不会受到通常的干涉但是对现实的干涉力也会降低。

通常召唤的Servant败北之后会将记忆备份在英灵之座的本体之后从通常的时间轴消失，然而将其灵魂一时间积攒令其逗留在小圣杯的器中，当蓄满力量之后利用他们回归英灵之座的力量一气打穿通往"根源之涡"的洞穴，这就是冬木圣杯战争下所隐藏的仪式的真相。Master实施这种行为的时候必须积累Servant全员的灵魂，因此有必要使用令咒令自身的Servant自杀。

游戏路线

根据选择故事途中出现的不同选项，游戏最多可以分为3条路线，全部路线中各个Servant扮演的角色各不相同，由此而构成了本作波澜壮阔的故事剧情。由于分歧点的出现条件必须完成其他的路线才能达成，于是各个剧本进行的顺序是固定的，故事隐藏的真相将随着路线的深入而逐渐明了，起到了相互补完的作用。3条路线共45个ED，其中BAD END与DEAD END更占了40之多，这些END之后可以进入观看附加的Tiger道场听取藤姐和伊利亚对于正确通关的建议的小剧场，可以说也是游戏的收集要素之一了。

Fate（Saber路线）

讲述Saber渴求圣杯的理由，以及最终将她救赎的路线。不首先通过这一路线则无法进入下面的剧本，ED只有一种。故事讲述了Saber与士郎达成互相理解与尊重的过程中，将自己几近放弃的理想于互相的生存方式中得以再确认，最后互相选择了将自己那份思念贯彻到底的路。TV版动画即是基于此路线的剧情制作的。



Unlimited Blade Works（远坂凛路线）

Saber路线通过后分歧可能，讲述信念为何物的一条路线。随着红Archer真实身份的解明，士郎不得不面对今生最大的敌人，自己自身。在经历了反复的离间与背叛，与Servant的战斗中士郎在凛的帮助下决心贯彻自己的信念，实现毫不动摇的理想与正义的故事。与其说是远坂凛的路线，或许倒不如说是士郎自己的路线更为合适。剧场版动画UBW所采用的路线。有与凛单独的结局，以及与Saber、凛3P的Normal END。





Heaven's Feel（间桐樱路线）【图HF1、HF2】

完成以上两条路线后才能进入的本作最长的一条路线。讲述了与目前为止路线完全不同的圣杯战争。揭露了究竟圣杯为何物，Servant之间战斗的意义所在等故事核心的谜团。另一种意义上讲，这是一部爱的物语。渴望爱渴望被爱的樱，以及士郎人格中所保持的扭曲得到解决最终得到救赎的路线，此外同样也是属于伊莉亚的路线。在这里可以看到麻婆神父和黑Saber、虫爷以及另一只Assassin等人的活跃。



其他ED

本作中除去以上路线结局的40个BAD、DEAD END，虽然多是一时的选择失误造成主角被杀的结局。其中也有讲述其他解决方式、终结的结局存在。



PS2版追加结局——Réalta Nua（通关附加剧情）【图PS2】

全部路线通过后，标题画面会由"黎明的风景"变为"剑之丘的地平线"，此后便可以进入。完成这一剧情后标题画面会再变成飘散的樱花背景。由年老的士郎对过去的回想开始，停留于过去时间的Saber与为追求正义伙伴的理想而最终精神磨耗殆尽的士郎，仅仅为了"再一次相见"的梦想。而超越永恒的时间阻隔，最终实现的Saber线大团圆结局。

Fate本篇主要人物

卫宫士郎
主人公。穗群原学园2年C组的学生。10年前圣杯战争最终战造成的冬木市大火灾的唯一幸存者，被卫宫切嗣所救后成为其养子。憧憬于切嗣想要成为他理想中的正义伙伴。有着为了他人而不顾自己生死的一面。曾是弓道部部员，有着百发百中的手腕。擅长修理道具和料理。运命之夜目击了Servant之间的战斗而险些被杀，被远坂凛救活后再次被Lancer追杀，千钧一发之际偶然而又必然的召唤出了Saber，成为Master参加本次圣杯战争。半吊子的魔术师，唯一擅长的是“投影”魔术。

Saber
本作女主角之一。与士郎契约的剑之英灵。继上次圣杯战争之后再次参战。由于与半吊子的Master契约，各项属性均有下降，且魔力供给并不完全，无法完全发挥其最强水准。性格公正率直，而又顽固不认输，同时也有少女的一面。吃货大胃王。

真名是英格兰传说的英雄亚瑟王，认为是自己的过错导致不列颠的毁灭，希望通过圣杯令历史重来选定更为适合的王来拯救不列颠。生前选定王的石中剑“必胜的黄金剑”已经折断、“约束胜利之剑”的鞘也已经遗失。而实际上剑鞘宝具“远离一切的理想乡”阿瓦隆由上次圣杯战争作为召唤Saber的媒介被切嗣所持，于十年前救下士郎时埋入他的体内。樱路线时被污染控制成为黑Saber作为敌人出现。

远坂凛
本作女主角的一人。与士郎同年级的同学。在学校伪装成优等生的美少女，实际上有着另一个魔术师的身份，被士郎称为赤色恶魔。Archer的Master。继承父亲及远坂家的遗训参加圣杯战争。使用五大元素作为魔术师具有相当高的实力，但是也继承了先祖关键时刻掉链子的毛病。刀子嘴豆腐心，相当老好人的性格，对作为魔术师不成熟的士郎施以援手，结成共通战线并开始同居。

Archer
与凛契约的弓之英灵。傲娇的现实主义者，然而根本依然是老好人。特技是各种家务。虽作为弓兵却常用对剑“干将莫邪”进行白兵战，同时使用投影的宝具弓矢化后进行“幻想崩坏”的攻击以及投影“覆盖炽天之七圆环”作为防御等等。最强的宝具是贮藏着自己见过的所有武器宝具仿制品的固有结界“无限剑制”。自称由于召唤失败不记得自己是谁，实际上真名是未来成为英雄后英灵化的卫宫士郎。由凛用来拯救士郎的宝石饰物作为媒介召唤。为追求正义伙伴的理想而拯救无数人却被拯救的对象背叛而死，成为英灵后发现守护者通过虐杀人类防止人类自灭的真相，因此对过去坚持理想的自己绝望，希望通过抹杀过去的士郎令自己消失。凛路线最终被曾经的自己士郎坚持理想的信念所感触，将其未来交给了凛。

间桐樱
本作女主角的一人。间桐慎二的妹妹。在学校是士郎的后辈，弓道部所属性格温和的美少女。由于某件事为起因1年多以前开始每天到卫宫家帮助打理早晚饭。对士郎有好感。看似一般人，但实际上也具有魔术师的血统，是Rider真正的Master。原本是远坂凛的妹妹，幼时过继到同样作为圣杯战争三大家的间桐家作为养子。受尽间桐魔虫的凌辱与虐待而造就了其内心的阴暗。本来对圣杯战争毫无兴趣，将Master的权利让与义兄慎二，樱路线则由于大圣杯内Avenger的Servant的影响人格变化成为黑樱，成为士郎与凛等人敌对的存在以及最终Boss。

Rider
被樱所召唤，后由令咒而与慎二伪契约的骑兵英灵。具有妖艳的美貌与冷峻的性格。具有高超的骑乘能力与机动力，以带锁链的铁杭为武器。真名是希腊神话蛇发女妖三姐妹中的美杜莎。拥有石化的魔眼“卡碧尼”，平时用带有幻术结界效果的对人宝具“自己封印 暗黑神殿”封印。还有融解他人转化为魔力的对军宝具“他者封印 鲜血神殿”，以及最后的“骑兵的手纲”，连幻想种也能骑乘。并且能够从血的魔法阵召唤天马。由于身世与樱相近，时常为其担心。

伊莉亚菲尔·冯·艾因兹贝伦
樱路线的副女主角。Berserker的Master。爱称是伊莉亚。作为本次圣杯战争圣杯之器，全身布满魔术回路，可以说是最强的Master。专为圣杯战争培养而成，性格略有些扭曲，天真无邪的同时有着冷酷无情的部分。称士郎为“大哥哥”而十分亲近。士郎义父切嗣的女儿，虽然外表和言行都是妹属性，却是士郎无血缘的姐姐。对于丢下自己背叛艾因兹贝伦的切嗣有所憎恨。

Berserker
与伊莉亚契约的狂战士英灵。身高近3米的巨汉。使用巨大的岩剑进行破坏性的攻击。由于“狂化”的技能而失去理性，无法使用部分技能为牺牲获得了极强的破坏力。对伊莉亚有着特殊的感情，尽管狂化依然不忘守护她。真名是希腊神话的英雄赫拉克勒斯。由于神的祝福肉体本身即是常驻型宝具“十二试炼”，能将等级B以下的攻击无效化，且能十一次复活，每次致死的攻击复苏后将不再奏效。将其击倒需要12种不同的A级以上攻击，或使用强力的攻击一次消耗其多次复活次数。

葛木宗一郎
士郎等人学园的社会科教师，学生会顾问。正直寡言的性格。现寄住在柳洞寺。 Caster的Master。并非魔术师，不过是救下了倒在柳洞寺前的Caster后一直协助她。由于没有魔法回路没有令咒，并不算正规的Master。曾属于某暗杀集团，擅长暗杀术“蛇拳”，在Caster的魔术强化下具有能以肉身压倒Servant的力量。

Caster
魔术师的英灵。能使用接近魔法的神代高级魔术。不过对拥有高级对魔力的三骑士而言较弱，为此而使用谋略积蓄力量。真名是希腊神话中背叛的魔女美狄亚。宝具去除一切魔术效果对魔术宝具短剑“一切应破戒之符”。与自己原本的Master属性不合，骗其消耗所有令咒后将其杀死。失去Master濒临消灭之时被葛木宗一郎所救，对其产生感情，为替他取得胜利而不择手段。

Assassin
暗杀者的英灵。由Caster以山门为凭依召唤出的违规Servant，作为柳洞寺山门的守护者。超然脱俗的性格，不为任何事所动。真名是佐佐木小次郎，作为架空英灵的无名剑士。具有能实现“多重次元屈折现象”的高超剑技，以及同时进行三次不同方向斩击的必杀“燕返”。与Saber交战亦丝毫不逊色。

言峰绮礼
冬木言峰教会神父。本次圣杯战争的监督。从属于圣堂教会的同时也是魔术师，师从凛之父远坂时臣。凛幼时的监护人与第二师匠。高傲而自若的态度，喜欢玩弄他人内心的创伤。实际上是上次圣杯战争时的Master，本次的幕后黑手。爱吃中华料理店“红洲宴岁馆 泰山”的激辣麻婆豆腐。

Lancer
枪兵的英灵。持一柄红色魔枪，具有极高的瞬发力，擅长白兵战。心直口快注重信念与忠义的英灵。原本的Master被言峰绮礼设计谋害，被现Master绮礼利用令咒控制，进行侦查工作。故事的开端战斗被士郎目击，为灭口而将其追杀。

真名是凯尔特神话中的大英雄，光之皇子库夫林。为求尽死力一战而应圣杯召唤。宝具是带有必中必杀诅咒之枪，逆转因果出枪则必定刺中对方心脏的对人宝具“刺穿死棘之枪”，以及将其诅咒之力最大解放的投掷对军宝具“突穿死翔之枪”。

吉尔伽美什
本不应存在的第8体Servant。实际上是10年前上次圣杯战争中被召唤的Archer，受到圣杯之泥的污染得以存活。本次以绮礼为Master继续参战，对Saber有着别样的执着。身为最古英雄王的傲然态度丝毫不变，使用收纳各种宝具原典“王之财宝”和对神宝具“天之锁”，以及最强的EX等级的对界宝具乖离剑Ea“天地乖离开辟之星”。毫无疑问是最强的无敌Servant，然而由于各种原因的轻敌与不尽全力每次都逃不过被击败的悲惨结局。

间桐慎二
间桐樱的哥哥。弓道部副部长。士郎的同班同学，恶友。自视甚高，目中无人，性格恶劣，却因外表帅气备受女生欢迎。通过伪臣之书从樱手中获得了Rider的命令权，作为代理Master参加圣杯战争。虽出身魔术世家间桐却没有继承魔术回路，因此对养子的樱有着不同寻常的憎恶与自卑感。

藤村大河
士郎学校的英语老师，弓道部的顾问，士郎的班主任。祖父藤村雷画是掌管当地藤村组的头领。与卫宫家世代有交情。现在作为士郎的监护人与珍视的家人被昵称为“藤姐”。剑道五段的达人，人称“冬木之虎”。

Fate/Zero

第四次圣杯战争主要人物

Saber阵营

卫宫切嗣

Saber的Master。为了根绝战争实现永久性的和平而参加圣杯战争。艾莉丝菲尔而丈夫，伊莉亚的父亲。同是卫宫士郎的养父。曾经是向往正义伙伴的纯真少年，因儿时目睹魔术师父亲的研究，以及自己的一时不忍造成的悲剧而变得冷酷无情，成为为拯救更多人不惜残忍抹杀自己所爱的少数人的正义机器。认识到人类的矛盾后妄图通过圣杯实现最终的和平。对作为肯定战争的英雄代表的骑士王Saber有着难以言表的排斥感情。拥有破坏对方魔术回路的魔术礼装“起源弹”。第四次圣杯战争最后看清圣杯的杀人本质对其绝望，令咒命令Saber破坏了圣杯却造成黑泥的外流，造成的火灾中救下了唯一一人卫宫士郎。五年后由于圣杯的污染而去世。

Saber

真名阿尔托利亚，传说中的骑士王亚瑟·潘多拉贡。为了拯救毁灭的不列颠而在死前与英灵之座契约追求着圣杯。宝具是利用风之魔术造成不可视之剑的“风王结界”，以及将魔力转化为光之斩击的圣剑“约束胜利之剑”。

由于切嗣的战斗方式与Saber的骑士精神水火不容，在切嗣的谋略下与作为圣杯之器的切嗣之妻艾莉丝菲尔一同行动。而与排斥Saber的切嗣始终无法建立信任关系，最终被迫亲手毁灭圣杯，失意退场。第五次圣杯战争时被卫宫士郎再次召唤，迎来了自己真正的救赎。

Archer阵营

远坂时臣

Archer的Master。作为圣杯战争起始三家之一远坂家的当主，为了圣杯召唤本来的目的“探求根源”而参加圣杯战争。凛与樱的父亲。具有优雅的贵族气质，无限自信的同时遗传性地难免关键之处失误。与圣堂教会的监督言峰璃正勾结，试图利用绮礼获得完备的胜利。不料最后被其背叛而死。

Archer

真名吉尔伽美什，人类最古的英雄王。拥有收纳一切宝具原典的宝库钥匙“王之财宝”，以及传说中开天辟地的“乖离剑Ea”可以使出对界宝具“天地乖离开辟之星”，最强的Servant。将自己视为独一无二之王的傲岸不逊的性格，包括自己的Master在内不将任何人放在眼里。虽对圣杯没有愿望，但是为制裁妄图抢夺自己财宝的贼人而参加圣杯战争。对于时臣死板正直的性格感到无趣，而对在自己理性与扭曲欲望间纠结的言峰绮礼产生了兴趣。对为自己崇高理想所苦的Saber颇有好意，求婚未果被圣杯倾倒出的黑泥所吞噬，然而由于其压倒性的自我战胜世界全部之恶的怨念，反而获得新生的肉体。作为《Fate/stay night》的第八Servant继续登场。

Rider阵营

韦伯·贝尔贝特

Rider的Master。19岁的魔术师学徒，虽然天资聪颖但是由于家世尚浅在时计塔完全不受重视。为了证明自己的优秀盗走导师凯涅斯召唤Servant的圣遗物来到冬木参加圣杯战争。在Rider的影响下终于认识到了自己的浅薄，作为最后唯一存活的第四次圣杯战争Master正式开始了自己作为魔术师的一生。

Rider

真名是征服王亚历山大——伊斯坎达尔。具有豪放磊落的性格与非凡的器量，以及不觉间吸引人心的王者气质，强欲不羁的伟丈夫。为了征服世界而渴望作为人的第二生。宝具是使用神牛牵引的战车“神威车轮”攻击的对军宝具“遥远的蹂躏制霸”以及召唤英灵化的生前配下大军的固有结界“王之军势”，是与Archer的“王之财宝”匹敌的EX等级的究极宝具。

Assassin阵营

言峰绮礼

Assassin的Master。本次圣杯战争监督言峰璃正之子。妻子已故。圣堂教会所属的代行者。璃正为了防止圣杯被恶用与远坂时臣暗中勾结，令同样被圣杯选为Master的绮礼对其暗中协助。外表是正直的无欲求道者，然而内心隐藏着歪曲的本性，为了抑制自己的扭曲而不懈的进行修炼，然而却于事无补只剩空虚。为了追求自身的答案而对与自身类似经历的卫宫切嗣十分执着。在吉尔伽美什的教唆下背叛时臣，解放了自己一直压抑的黑暗欲望。父亲璃正被凯涅斯杀害后继承监督的地位与多余的令咒，成为圣杯战争幕后的黑手。圣杯战争最后被切嗣所杀，却经由吉尔伽美什被圣杯的黑泥所救死而复生。擅长治愈魔术，以及代行者善用的黑键和我流的八极拳，具有极高的战斗力。

Assassin

言峰绮礼召唤的暗杀者英灵。真名是暗杀教团的指导者山中老人哈桑·萨巴赫。继承了历代哈桑中拥有多重人格障碍的“百貌哈桑”。拥有复数的人格与灵魂，因此具有能作为灵体分离成数十体Servant的宝具“妄想幻像”。

Lancer阵营

凯涅斯·艾尔梅隆·阿其博尔特

Lancer的Master。时计塔降灵科的一级讲师，魔术世家出身，具有神童的异名。拥有操控水银自在变形的魔术礼装“月灵髓液”。与降灵科学部长之女索拉有婚约，二人一同作为Lancer的Master出战圣杯战争。为人高傲、颐指气使，且嫉妒心颇深。原本预定契约的伊斯坎达尔圣遗物被韦伯偷走，后再与现在的Servant契约。战斗中被切嗣将全身魔术回路毁灭，而未婚妻索拉被Lancer迷倒将其令咒强夺，最后在切嗣的计谋下惨死。

Lancer

使用长短两柄枪（刷子）的枪之骑士。美男子的魅惑外表，却是忠诚于骑士道的高洁英灵。拥有带有魅惑女性诅咒的眼下痣。

真名是迪卢姆多·奥迪纳，菲欧娜骑士团的首席战士。所持宝具是斩断魔力的“破魔之红蔷薇”与带有无法治愈治伤诅咒的“必灭之黄蔷薇”。生前无意间令主君的未婚妻为之倾心，被迫背叛主君怀恨而死。因此为了实现贯彻忠诚的一战向圣杯许愿。然而悲剧的历史在Master身上重演，在切嗣的阴谋下因令咒自杀满怀怨恨的消失。

Berserker阵营

间桐雁夜

Berserker的Master。《Fate/stay night》中间桐慎二的叔父。虽然具有魔术素养但是由于厌恶间桐的魔术而离开了间桐家。曾对远坂时臣的妻子葵有所好感，但是为了她的幸福而含恨退出。然而得知远坂将樱母子拆散寄养于间桐家而奋起，为向时臣复仇并救出樱而回到间桐家参加圣杯战争。由于缺乏魔术锻炼靠“刻印虫”的寄生强行在一年之间成为被圣杯选中的Master，但副作用导致其残命不足一个月。

Berserker

间桐雁夜召唤的英灵。穿着漆黑铠甲的谜之骑士，并被黑雾所包围无法确认其真实面目。由于技能“无穷的武练”狂化之后本来的战斗技能依然没有衰退。真名是亚瑟王圆桌骑士中的一人“湖之骑士”兰斯洛特。曾与亚瑟王的妻子陷入不伦之恋，最终导致了不列颠王朝的崩坏。因此对于身为骑士王Saber心存悔恨与憎恶。宝具“不为荣光”原本是变身他人的作用由于狂化降格为隐蔽自身情报的黑雾。第二宝具“骑士徒手不死”能将触碰到的一切物体宝具化据为己用。以及封印以上两个宝具才能使用的最终宝具“无悔之湖光”魔剑阿隆戴特，具有与约束胜利之剑同格的神造兵装，能将使用者的所有参数提高一个等级，并对龙属性的敌人有特效。

Caster阵营

雨生龙之介

Caster的Master。为寻求“死”的意义而杀人的连续杀人犯。对杀害方法感到厌倦之后，开始按照从家里发现的古书中记载进行杀人仪式，偶然间成功召唤成为了Master。与雨生家作为传承遗忘的魔术一族不无干系。对Caster十分敬仰，享受圣杯战争带来的杀人快乐。

Caster

龙之介在快乐杀人的同时不经意间召唤的Servant。由于没有触媒召唤出的是与他性格接近的快乐杀人鬼。与志趣相投的龙之介共通探讨杀人的美学，并将牺牲者作为材料制作各种“工艺品”。真名是英法百年战争时的法军元帅吉尔·德·雷。将Saber误认为是生前的战友圣女贞德而百般纠缠。作为宝具能力特化的召唤师，可利用宝具“螺湮城教本”进行无需魔力的无限召唤。

空之境界

以因事故而昏睡两年2年的少女两仪式为主角，描写发生在她身边的种种神秘故事。可以说是奈须蘑菇公开作品中的第一部出道作，为他今后的作品奠定了整体的基调与世界观设定，作品中的各种要素被他之后诸多作品所继承。

小说的题材通常被分类为太田克史所提倡的传奇小说，作品与普遍以青春、科幻为题材的轻小说向比有着截然不同的玄幻华美的氛围。而在TYPE-MOON角色总出演的广播剧CD《Ahnenerbe的一日》中，奈须借本作主人公两仪式的口中说道“我不觉得这是什么传奇。那不过是一种诗，只有人生的某个时期才被允许的一种如诗一般宣泄的文章。”

随着人气的延伸，近几年来不断被剧场版动画化、漫画化，作为主角的两仪式也在TYPE-MOON的其他诸多游戏作品中作为嘉宾角色客串登场。

作品时间轴

年	月	作品标题・事项
1995	3	黑桐干也与两仪式相遇。
	4	式与干也进入高中。
	9	2/杀人考察（前）
1996	2	式遭遇交通事故陷入昏睡状态。
1998	3	干也高中毕业。
	4	干也进入大学。
	5	干也与苍崎橙子相遇，大学中途退学。
	6	4/伽蓝之洞
	7	3/痛觉残留
	8	1998年8月 01_feline -August, 1998- 未来福音 Möbius ring
	9	1/俯瞰风景
	10	1998年10月 02_daylight -October, 1998-
	11	5/矛盾螺旋
	12	1998年12月 03_say grace -December, 1998-
1999	1	6/忘却录音
	2	7/杀人考察（后）
	3	终/空之境界
2010	夏	未来福音・序 Möbius link

历史

1998年10月，以《空之境界式》为题，作为网络小说在奈须与武内的同人社团“竹箒”的主页上首次登载（只有1-5章）。

2001年，在TYPE-MOON制作的《月姬PLUS-DISC》中收录了其中1-4章。同年12月30日的C61中包括之前一直未公开的6-7一同发布了全7章共两卷的同人志。

2002年8月9日，作为同人作品发售了《第一章》的广播剧CD。

之后被讲谈社的编辑太田克史看中，由讲谈社小说于2004年6月8日作为商业志发售。同日发售的5000套限定爱藏版，虽然有着9800日元的高价依然在预约开始的2小时内被抢购一空，可见其人气之高。后有发售了全3卷的文库版。

2006年12月公开了由ufotable制作剧场版动画的消息。之后自2007年12月1日开始由《第一章 俯瞰风景》开始顺次上映，到2009年8月8日上映了最终作的《第七章 杀人考察（后）》。后又有于2010年12月18日一周间限定放映了新的《终章/空之境界》。之后前面七章一同发售了BD版。

2008年8月16日，于C74发布了最新作小说《空之境界 未来福音》。

2010年9月15日，于星海社的《最前线》开始连载漫画版。

主要登场人物



两仪式

由于交通事故而陷入昏睡约2年之后奇迹般的醒来，之后觉醒了看穿事物之“死”的能力“直死的魔眼”的少女。在《月姬》中提到过的混血的天敌家系之一两仪家的下任当主。为了确认自己生存的实感而投入到了与异能者们的战斗之中。起源是“虚无”。

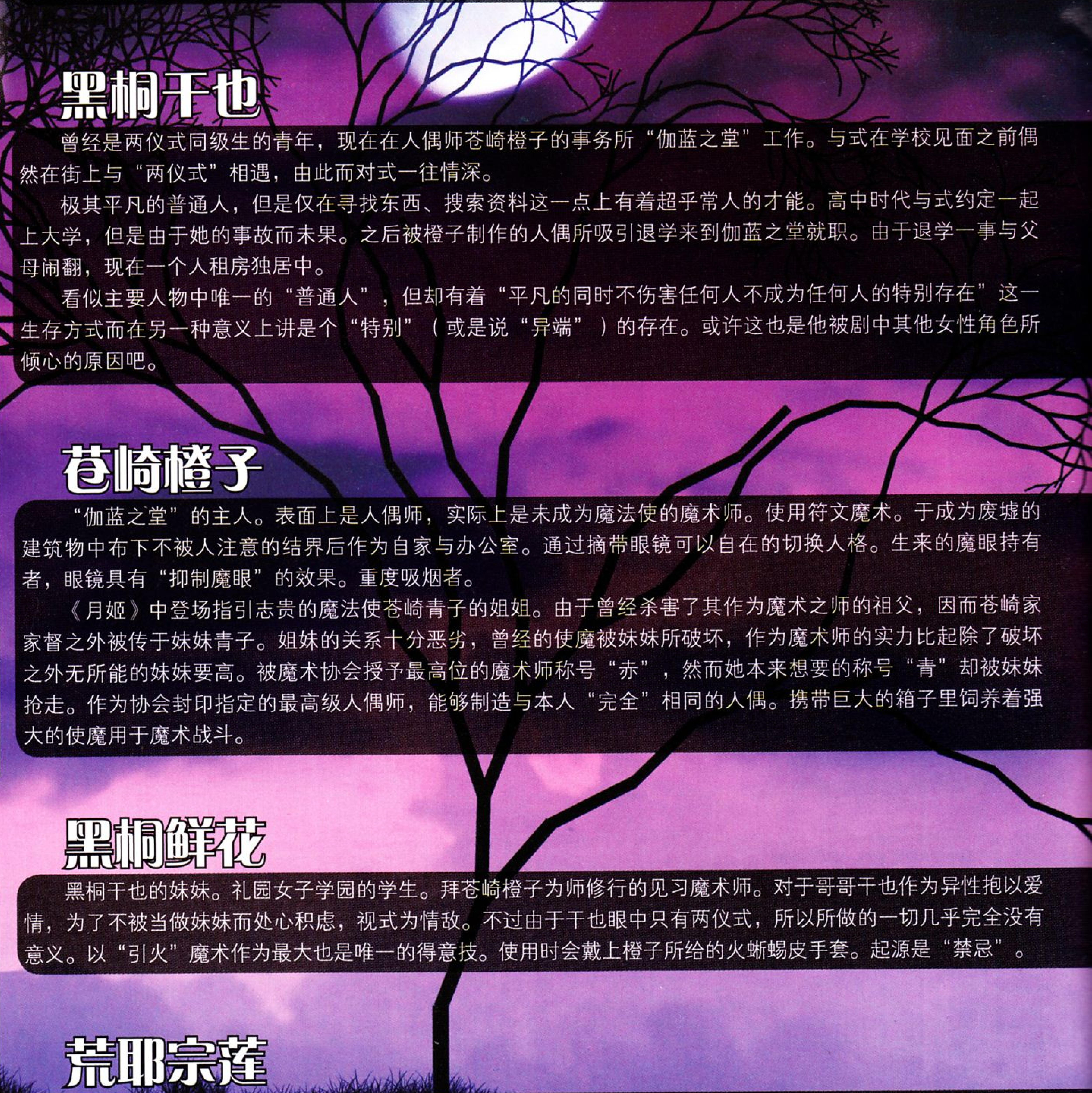
昏睡前拥有女性“式”与男性“织”的双重人格，不过由于事故导致男性人格的“织”消失。为了补完精神上死去的“织”的人格，此后一直使用男子的语气说话。

性格冷淡，对任何事都提不起兴趣，经常答非所问。笨拙而又自大，不擅长表现自己真正感情的傲娇的一种。具有男女皆受用的中性美貌。平时穿着和服，冷时则在和服外加穿一件红色皮夹克，配合长皮靴造成一种别有风味的混搭。

特技は日式料理，喜欢吃干也买的草莓冰淇林。擅长书法，爱好收集刀具。讨厌被人叫自己的姓。

武器常用短刀，不过最擅长的武器是日本刀。具有远超普通人的战斗能力，剑道五段。作为直死魔眼能力的代价，时刻都能感受到死亡，然而由于本人已经看开对直视死线也能忍耐，并且由于对戴眼镜有抵抗感并不像志贵一般需要“抑制魔眼”的眼镜。她魔眼视认“死之线”的对象仅限于拥有生命的存在（与能看到一切事物的死的志贵不同，但是相比之下对脑的负担要小很多），并且由于她能够接触到“ ”（空白的存在，与根源相近之物）因此对本来无法视认的概念、灵体与能力也能作为观察的对象，魔眼的能力比起志贵要高上数个档次。

并非脑而是在肉体上寄宿着“式”与“织”之外的第三人格“两仪式”，由于是“ ”的一部分，因此拥有重建世界的能力。不过本人对此并不感兴趣，知晓一切的结果而了无干劲。其他人格杀人冲动的根源，而其他两人并不知道她的存在。



黑桐干也

曾经是两仪式同级生的青年，现在在人偶师苍崎橙子的事务所“伽蓝之堂”工作。与式在学校见面之前偶然在街上与“两仪式”相遇，由此而对式一往情深。

极其平凡的普通人，但是仅在寻找东西、搜索资料这一点上有着超乎常人的才能。高中时代与式约定一起上大学，但是由于她的事故而未果。之后被橙子制作的人偶所吸引退学来到伽蓝之堂就职。由于退学一事与父母闹翻，现在一个人租房独居中。

看似主要人物中唯一的“普通人”，但却有着“平凡的同时不伤害任何人不成为任何人的特别存在”这一生存方式而在另一种意义上讲是个“特别”（或是说“异端”）的存在。或许这也是他被剧中其他女性角色所倾心的原因吧。

苍崎橙子

“伽蓝之堂”的主人。表面上是人偶师，实际上是未成为魔法使的魔术师。使用符文魔术。于成为废墟的建筑物中布下不被人注意的结界后作为自家与办公室。通过摘带眼镜可以自在的切换人格。生来的魔眼持有者，眼镜具有“抑制魔眼”的效果。重度吸烟者。

《月姬》中登场指引志贵的魔法使苍崎青子的姐姐。由于曾经杀害了其作为魔术之师的祖父，因而苍崎家家督之外被传于妹妹青子。姐妹的关系十分恶劣，曾经的使魔被妹妹所破坏，作为魔术师的实力比起除了破坏之外无所能的妹妹要高。被魔术协会授予最高位的魔术师称号“赤”，然而她本来想要的称号“青”却被妹妹抢走。作为协会封印指定的最高级人偶师，能够制造与本人“完全”相同的人偶。携带巨大的箱子里饲养着强大的使魔用于魔术战斗。

黑桐鲜花

黑桐干也的妹妹。礼园女子学园的学生。拜苍崎橙子为师修行的见习魔术师。对于哥哥干也作为异性抱以爱情，为了不被当做妹妹而处心积虑，视式为情敌。不过由于干也眼中只有两仪式，所以所做的一切几乎完全没有意义。以“引火”魔术作为最大也是唯一的得意技。使用时会戴上橙子所给的火蜥蜴皮手套。起源是“禁忌”。

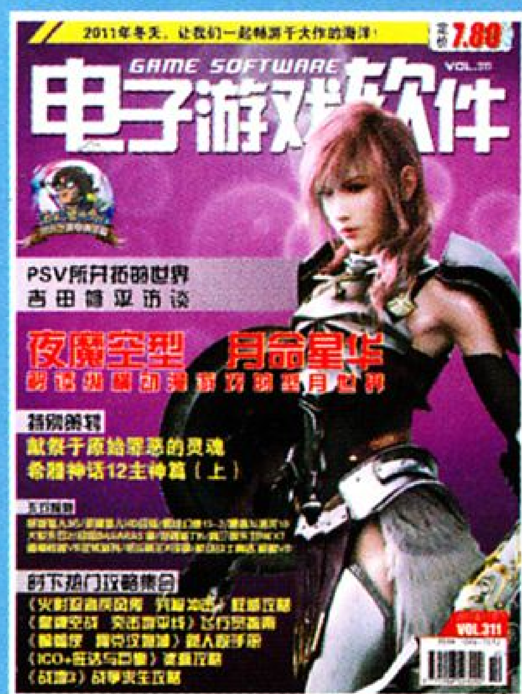
荒耶宗莲

一系列事件的幕后黑手。时常穿着一身黑以及黑色大衣。无口而严肃的外表。与苍崎橙子是在魔术协会学习时同期的魔术师。死的收集家。

原本是密教的僧人，救助他人的过程中见识到战争中的丑恶对人性感到绝望。为了探求人类存在意义的有无而以追寻根源（从而延伸到“ ”）为目标。然而每次都受到灵长的抑制力所阻，现在化为了只为追求根源的存在。本作中为了通过获得与“ ”相连的两仪式的身体而接触到根源，为了不被抑止力干扰而处心积虑。

作为魔术师最为擅长的是结界方面，此外具有极高的身体能力，擅长格斗战。并且通过起源觉醒之术，唤醒自己“静止”的起源达到不老不死的状态。生存超过200年以上的时间，左手埋有舍利子而使自己的死之线难以被发现。

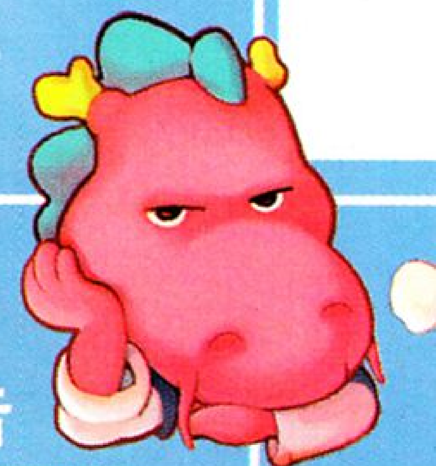
作为本作本作的里主角，可以说本作也是他作为一个魔术师挑战虚无的故事。



《最终幻想13-2》女主角Lighting

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

2011年 11月下
CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：罗天泽

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 311

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



Rockstar Games于10月25日在官方网站闪电发表，将推出旗下畅销动作冒险游戏系列最新作《横行霸道5（Grand Theft Auto V）》，同时预告将于11月2日公布首批宣传影片。目前官方网站只公布了游戏标题，不过按照先前的惯例，预计将至少会跨平台在PS3/Xbox360/PC上推出。



微软"X11电玩展"登场，展出超过30款年末大作！

本刊讯　由台湾微软举办，集合了Xbox360丰富游戏阵容的"X11电玩展"，于10月21日起一连3天在台北信义新天地香缇广场正式登场，展出超过30款针对年末档期的Xbox360游戏，其中包括20多款首度在台亮相的未上市游戏，以及众多Kinect体感游戏，供玩家免费入场试玩。



◇30款年末登场的重磅作品

本次X11电玩展盛大展出微软与第三方总数超过30款Xbox360年末游戏阵容，包括最新推出的《战争机器3》、《极限竞速4》、《胜利十一人2012》等近期新作，以及备受瞩目的《光环复刻版》、《最终幻想13-2》、《灵魂能力5》、《忍者外传3》等开发中的新作，大多数都是首度在台湾公开展出，让未能参与E3展或TGS展的玩家也能抢先体验游戏内容。



◇搭载Xbox LIVE的芒果手机

现场也展出了预定10月底在台湾上市的Windows Phone Mango（7.5）手机。该手机具备专属的Xbox LIVE行动游戏功能，目前已有78款游戏可以下载，不论是手机热门的《愤怒 的小鸟》、《水果忍者》或是Kinect虚拟宠物游戏《Kinect可爱动物》的行动版一应具全，而且每款游戏都提供试玩功能。Xbox360玩家还可以将自己的虚拟人偶





搬到手机上，透过在线排行榜与成就等多样化Xbox LIVE网络社群功能与好友互动。

◇阖家欢乐的聚会型游戏

在适合阖家欢乐的Kinect游戏部分，展出了超过10款近期发售的新作与开发中的新作，包括畅销体感舞蹈游戏中文化最新作的《舞动全身2》，热门体感运动游戏全新一季的《Kinect运动大会2》，最受星战迷期待的《Kinect星球大战》，加入可爱猫熊的《Kinect可爱动物：与熊共舞》，在家也能倘佯于欢乐园地的《Kinect迪斯尼乐园》以及改编自热门动画电影的《鞋猫剑客》等。



◇每天不同的欢乐主题活动



活动期间每天都安排举办不同的主题活动，10月21日晚上7:00登场的"全明星运动会"请到活力拉拉队精彩表演，运动大会考与全明星大竞赛也送出丰盛奖品。10月22日晚上7:00登场的"乐园星光夜"则是安排举办神乎其技的魔幻秀表演与《极限竞速4》的竞赛活动。活动中还有爆米花、点心、调酒让与会玩家享用。入场的玩家只要现场登入Facebook完成打卡就可以获得X11 Taiwan限定大胸章，体验3款游戏盖章闯关就可以获得Xbox360胸章套组。



◇展会现场的优惠购机方案



台湾微软现场还提供主机、周边与游戏的优惠方案提供玩家选购。凡是在现场购买Xbox360 4G主机+Kinect同捆组，就额外赠送《Kinect运动大会2》中文版或《Kinect迪斯尼乐园》中文版，再送Xbox360 X11限量背包。Xbox360周边与游戏现场另有优惠方案，数量有限，售完为止。



HARD 国外专讯

索尼公布PS Vita于世界各地的发售时间及售价



本刊讯　索尼计算机娱乐（SCE）于10月19日宣布，新一代掌上型主机“PlayStation Vita”确定将于2012年2月22日在美国、加拿大、拉丁美洲与欧洲推出。香港索尼计算机娱乐（SCEH）10月21日于香港九龙举行的“PlayStation Vita记者会”中宣布，PlayStation Vita将于2011年12月23日在香港地区上市。而台湾索尼计算机娱乐（SCET）也于稍后的10月26日在台北举办了“PlayStation Vita上市发表记者会”，会中由SCE亚洲总裁安田哲彦正式宣布PlayStation Vita的Wi-Fi机种将于12月23日在台湾地区推出，而3G/Wi-Fi机种将会随后和欧美地区同步上市。

另外，在台北举办的“PlayStation Vita上市发表记者会”中还宣布了将会和主机同步推出14款新作游戏，其中有：《真三国无双NEXT》、《终极漫画英雄vs.Capcom 3》、《块魂Vita》、《魔界战记3 Return》、《地狱军团》、《天启之王》等等游戏阵容，并宣布将于12月23日同步推出中文版《神秘海域 黄金深渊》。而随后也会陆续推出《大众高尔夫6》、《引力空间》、《忍道2 散华》、以及《苍翼默示录 连续变幻 扩充版》等中文化游戏。

目前已有超过100款本家工作室与第三方PS Vita游戏投入开发，包括Ubisoft的《刺客信条》，EA的《FIFA》与Activision的《使命召唤》等。

◆PS Vita各地上市信息

日本上市日期：2011年12月17日

建议售价：Wi-Fi机种24980日元（约合人民币2088元）

3G/Wi-Fi机种29980日元（约合人民币2507元）

香港上市日期：2011年12月23日

建议售价：Wi-Fi机种2280港币（约合人民币1864元）

3G/Wi-Fi机种2780港币（约合人民币2273元）

北美上市日期：2012年2月22日

建议售价：Wi-Fi机种249.99美元（约合人民币1589元）

3G/Wi-Fi机种299.99美元（约合人民币1907元）

欧洲上市日期：2012年2月22日

建议售价：Wi-Fi机种249.99欧元（约合人民币2210元）

3G/Wi-Fi机种299.99欧元（约合人民币2652元）

台湾上市日期：Wi-Fi版2011年12月23日；3G / Wi-Fi版2012年2月22日

建议售价：Wi-Fi机种8980台币（约合人民币1893元）

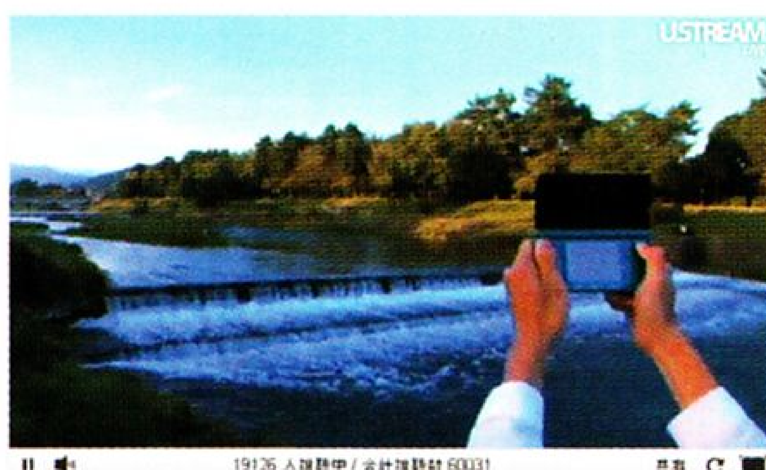
3G/Wi-Fi机种10980 台币（约合人民币2315元）



EVENT 日本专讯

3DS将于11月底追加3D摄影功能 任天堂举办抽选特别版主机活动

本刊讯　任天堂于10月21日在Ustream以及Niconico播发宣传视频，由任天堂社长岩田聪以网络播放的方式展开了“Nintendo Direct”说明会，向玩家宣传N3DS的最新消息。



“Nintendo Direct”的内容是于10月17日在任天堂本社先行拍摄编辑，目的在于将9月13日所召开的“Nintendo 3DS Conference 2011”中所未能提及的情报传达给玩家。而本次的内容提及了预定在11月实施的N3DS本体更新相关情报，以及其他即将发售的下载游戏阵容等等。

◇N3DS本体内容更新

岩田聪在会中公开，将会于2011年11月底放出N3DS新版本的本体更新下载，将会在N3DS追加上“3D影片摄影”的功能。并且收录三种摄影模式“区间摄影（**インターバル**）”、“单元格摄影（**コマ撮り**）”以及“时机摄影（**いいとこ撮り**）”。并且也会在日后于任天堂电子商店放出示范影片。

在“擦身Mii广场（**すれちがいMii広场**）”的部分，将会追加显示擦身到的Mii的所在地区的功能。系统内会新增一个擦身地图，如果玩家可以将地图的所有地区都涂上擦身而过的颜色，就可以达成日本制霸（该功能限日本地区）。其他还有追加新游戏“擦身传说2（**すれちがい伝说2**）”，以及“不知不觉通信（**いつの间に通信**）”的新改版。另外任天堂电子商店的部分也会进行改版，并且可以将已下载的N3DS软件搬到其他N3DS上面。

◇马里奥特惠活动



从2010年10月1日至2012年1月15日为止，购入两套以上N3DS游戏软件的玩家，可以获得任天堂俱乐部的“小小的马里奥N3DS礼物特惠”。活动将会从11月1日开始进行。将会抽出3000名以马里奥风格图像设计的N3DS主机。而参加抽奖的全部玩家，都可以得到3D怀旧风格《光之神话 帕尔提娜之镜（**パルテナの镜**）》的下载资格。

EVENT 日本专讯

SQUARE ENIX公开新生《FF14》计划 PS3版确定明年第四季度进行测试



本刊讯　SQUARE ENIX近日公开了新生《最终幻想14》（也就是《最终幻想14》2.0版）计划蓝图，除了《最终幻想14》PC版将持续更新外，并宣布PS3/PC版新生《最终幻想14》将于2012年第四季度展开测试。

SQUARE ENIX社长和田洋一表示，《最终幻想14》PC版发行后一年过去了，尽管有许多失望的声音，但SQUARE ENIX接受到许多来自玩家的鼓励，这也是支持《最终幻想14》研发团队持续下去的动力与灵感之源。《最终幻想14》研发团队重组十个月以来，他们尽最大的努力，除了提高游戏现有功能外，也具体拟出了游戏计划纲要的新方向，为了达到未来的新方向，他们需要更多的时间，在这段期间内他们不会改变他们的承诺，一定会不断进化游戏带给玩家更引人入胜的内容。

他表示，为了达成此愿望，他们必须于今年11月下旬至12月间在日本停止《最终幻想14》原本的免费模式，将再度恢复月费制度。

SQUARE ENIX在新生《最终幻想14》的官网中，公开了新生《最终幻想14》大纲。研发团队持续进行包括现有地图的重新设计、新绘图引擎的实践、更快速度与表现的新服务器系统、全新用户接口与游戏社群内容的大幅扩增等工作。

未来也希望开放不同世界服务器的玩家快速的组队与内容配对，还将支持高速的玩家社群数据、物品数据等搜寻，并且将会促进数据传输的效率。研发团队也将重建UI系统，包括增加自动换装系统、可切换文字与图像的UI系统等。

研发团队也会增加游戏内社群功能的选项，包括玩家小屋、PvP内容等。在官网中也提供新生《最终幻想14》的美术概念图等PDF文件，供有兴趣的玩家欣赏。



SQUARE ENIX计划从11月起进行PC版更新计划，包括成就系统、职业调整等内容，直到2012年第四季时展开新生《最终幻想14》PC版免费试玩，与PS3版的封闭测试，直到2013年1月正式让新生《最终幻想14》在日本上市。

SOFT 国内专讯

SCET宣布将于11月中旬推出多款PS Move专用游戏

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将于11月推出5款PlayStation Move动态控制器专用PS3游戏，其中包括3款中英文合版游戏与2款英文版游戏，囊括动作、派对、虚拟宠物与塑身减肥等不同类型。

◇《骷髅王子历险记》（中英文合版，11月15日推出）



《骷髅王子历险记（Medieval Moves:Deadmund's Quest）》是PS Move专用游戏《运动冠军（Sports Champions）》团队的最新力作，类型为奇幻动作冒险。游戏中玩家将扮演受诅咒而变成骷髅的王子，手持盾剑踏上打败邪恶魔法师、夺回城堡让自己恢复原状的冒险。运用PS Move动态控制器展开刀剑战斗，还可以射箭或掷镖，融合了《运动冠军》中的击剑与射箭等竞技玩法。

◇《狂欢岛》（中英文合版，11月15日推出）



《狂欢岛（Carnival Island）》是款以游乐园为主题的派对游戏，收录超过35个狂欢景点与近40款嘉年华游戏，运用PS Move动态控制器的精确追踪技术，忠实呈现抛、滚、摔、转等动作。挑战成功得到的优惠券可以解开可爱的宠物和意想不到的奖品。支持单人与多人游玩。利用PS Eye摄影机可以拍下自己的相片，加上滤镜与特效后通过网络上传到PSN与好友分享。

◇《派对总动员！2拯救世界》（中英文合版，11月23日推出）

《派对总动员！2拯救世界（Start The Party!2 Save the World）》是PS Move首发游戏《派对总动员！》的续作，大幅强化剧情，让玩家对抗邪恶的糟糕博士，在超过20种小游戏中挑战高分拯救世界！游戏加入多人同乐新要素。当主要玩家使用PS Move动态控制器游玩时，其他玩家可以使用PS3无线手柄操作里面的食人鱼、机器人等角色，来干扰主要玩家取得分数。



◇《Eye Pet&Friends》（英文版，11月16日推出）



《Eye Pet&Friends》是运用PS Eye视讯摄影机制作的扩增实境虚拟宠物游戏《Eye Pet》最新作，新增双人同乐要素，可2人同时使用2支PS Move动态控制器来游玩，画面上也可以一次让2只宠物登场，进行交流互动。收录更多样化的竞赛游戏与互动游戏，让玩家不只是例行公事地陪宠物玩乐。当达到一定条件，会有更多服装与配件可以装饰宠物，让每只宠物独一无二。

◇《Move塑身》（英文版，11月23日推出）

《Move塑身（Move Fitness）》是款运用PS Move动态控制器来进行运动塑身的游戏，如自己专属的高科技健身房一般，提供一系列训练方案，让玩家与虚拟私人健身教练一同燃烧热量。该作收录从基础的开合跳到搏击与投篮等丰富的训练项目，还可以通过网络与好友分享或竞争塑身成绩。



《电软》招聘啦！！

●**职位：立志把游戏变为工作的编辑！**

●**要求：**

1、熟悉《电软》，热爱游戏，但以为来《电软》就是整天玩游戏的不要。

2、文笔流畅，有写作相关经验者更佳，但仅擅长网络语言的不要。

3、有一定的外语能力者优先考虑，连26个英文字母都背不全的不要。

4、吃苦耐劳、工作效率高者优先，立志成为京城四少的就别来了。

5、最好擅长某些类型的游戏，当然，并不要求你达到职业选手水准。

6、以上要求起码要具备4条，只做到3条半的请无视本招聘信息。

请将简历投到 yp@vgame.cn

我们我们会在3天之内电话联系你，注意不要让手机欠费停机，就算你再优秀，我们也不会给你充值的，谢谢合作。

SOFT 国外专讯

只习惯用鼠标玩FPS玩家的福音 HORI发表PS3专用键鼠型控制器

本刊讯　日本游戏周边硬件厂商HORI宣布，将于11月2日推出获得索尼计算机娱乐（SCE）官方授权的PS3专用键盘鼠标型控制器产品“战术突击控制器3（Tactical Assault Commander 3）”，价格9800日元，约合人民币819元。

这款“战术突击控制器3”是HORI针对热衷游玩PS3第一人称射击游戏的玩家所规划设计，由光学鼠标型右手控制器与箭头键盘型左手控制器两部分构成，可提供近似PC上键盘搭配鼠标的熟悉操作手感。鼠标控制器配备有2个主要按钮与分布在左侧与中央的4个辅助按钮，可调整3阶段灵敏度，设置有单键切换至最高敏感度的快捷键，按住后就可以进行180度转身等快速试点移动。



键盘控制器配备有上、下、左、右、△、□、○、×、L3、SELECT、START等标准键盘按键（具备蓝色背光），十字键，呼叫系统选单的PS钮，以及可切换步行状态的步行钮，可调整左模拟游戏杆输入强度。最上方有10个标准输入钮的指示灯，可自由变更按键对应的输入钮。目前HORI尚未公布支持游戏的详细信息。

EVENT 美国专讯

埃吉奥华丽现身《灵魂能力5》《刺客信条》有望登陆大银幕



本刊讯　预定2012年1月31日推出的PS3/Xbox360刀剑对战格斗游戏《灵魂能力5》，官方正式宣布将与Ubisoft知名动作游戏《刺客信条》合作，确定刺客大师埃吉奥（Ezio）将会于《灵魂能力5》中跨刀现身。另一方面，有消息称Ubisoft与索尼影业已经进入最后协商阶段，他们正在筹划将《刺客信条》搬上大银幕。

继2010年上映的电影《波斯王子 时之刃》与计划于2013年播放，改编自《雷曼 疯狂的兔子》的电视节目后，根据近日国外媒体的报道，Ubisoft将把该公司近年来最为畅销的《刺客信条》搬上大屏幕，合作的对象是索尼旗下的索尼影业（Sony Pictures）。



在过去的数月间，曾有多间的电影制作发行公司找上Ubisoft洽谈电影版《刺客信条》的相关事项，其中也包括知名的环球影片（Universal Pictures）。不过或许是因为《波斯王子 时之刃》的票房、评价都不甚理想的关系，Ubisoft为了让电影能获得如同游戏作品的高度肯定，希望可以在影片的拍摄、制作上取得更多的主导权，而这也是索尼影业最终能够出线的原因。

虽然目前索尼影业不愿意对此事发表评论，Ubisoft也仅出面表示无法公开任何确切的消息，不过《刺客信条》这款于2007年推出首部作品、至今全系列累积销售量已突破3000万的畅销系列作品，似乎离大银幕越来越近。

TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击！



●2011年7月23日是《大蜜蜂（Galaga）》游戏诞生30周年，NBGI为了纪念游戏诞生30周年，特地将《小蜜蜂（Galaxian）》、《大蜜蜂（Galaga）》、《大蜜蜂加强版（Gyapurasu）》、《大蜜蜂88（Galaga'88）》等系列翻拍成3D版。翻拍成3D版的《大蜜蜂》游戏系列除了将移植到PC、PS3/Xbox360、N3DS、PSP、街机之外，同时也将会提供iOS 4.0或更高版本的手机下载游玩，想体验的玩家可至NBGI官方网站或“大蜜蜂30周年合辑官方网站”购买下载体验。

●台湾代理商杰仕登宣布了即将在11月15日上市的《黑街圣徒3》的耳机典藏版内容，内含以下项目：以游戏中角色Zimos为设计主轴的自动调整耳机、原声带“成人游泳”、专属游戏车辆物件“超级人肉炮弹飞车”、专属游戏人物外观“元气震撼套装”、专属游戏武器“章鱼枪”。附带的耳机特色为：透过这款耳机上的麦克风特殊功能，玩家声音听起来会与游戏角色Zimos相同。《黑街圣徒3》耳机典藏版建议售价99.99美元。



●由CAPCOM制作的PS3/Xbox360对战格斗游戏《终极漫画英雄vs.Capcom3》，官方正式公开了两名新参战角色，CAPCOM阵营的“成步堂龙一”以及MARVEL阵营的“诺瓦（Nova）”。本作到目前为止已经宣布追加了12名新参战角色，可使用角色总数达到了50名，并且调整了对战平衡度以及强化在线模式，其PSV版将随主机在12月17日首发。



●《使命召唤 现代战争3》的“典藏版”情报近日遭到泄漏，典藏版包括《使命召唤 精英》1年的会员资格，可下载《使命召唤》系列作品的下载内容，例如地图包。还包括典藏版独占的徽章、卡片和经验值，可免费获得未来游戏的后续DLC。除了游戏内容，赠品包括铁盒包装，游戏艺术数据光盘和一本长达100页的《战地日志》，内容为游戏中军事设定的真实来源、参考和百科资料。



●最新调整版《超级街霸4 AE版Ver.2012》将会于12月13日免费放出PS3/Xbox360的更新。在更新之后，会在游戏标题的右下方显示出Ver.2012的文字。另外在对战开始前的画面、游戏选项调整画面、以及开头画面都可以确认到更新为Ver.2012的标示。另外，在街机版和家用机版所累积的PP/BP都会继承累积，不必担心会因为更新而被重置的问题。



●SEGA于10月21日公开了将于2012春季推出的PSP新作《光明之刃》，并同时公开了官方网站以及游戏的印象插画。该游戏系统尚未全部明朗化，但可以看到由该系列的招牌绘师Tony来进行人物设定。此外，在官方网站也公开了主要的人物介绍以及设定，有兴趣的玩家不妨去官网看一下。



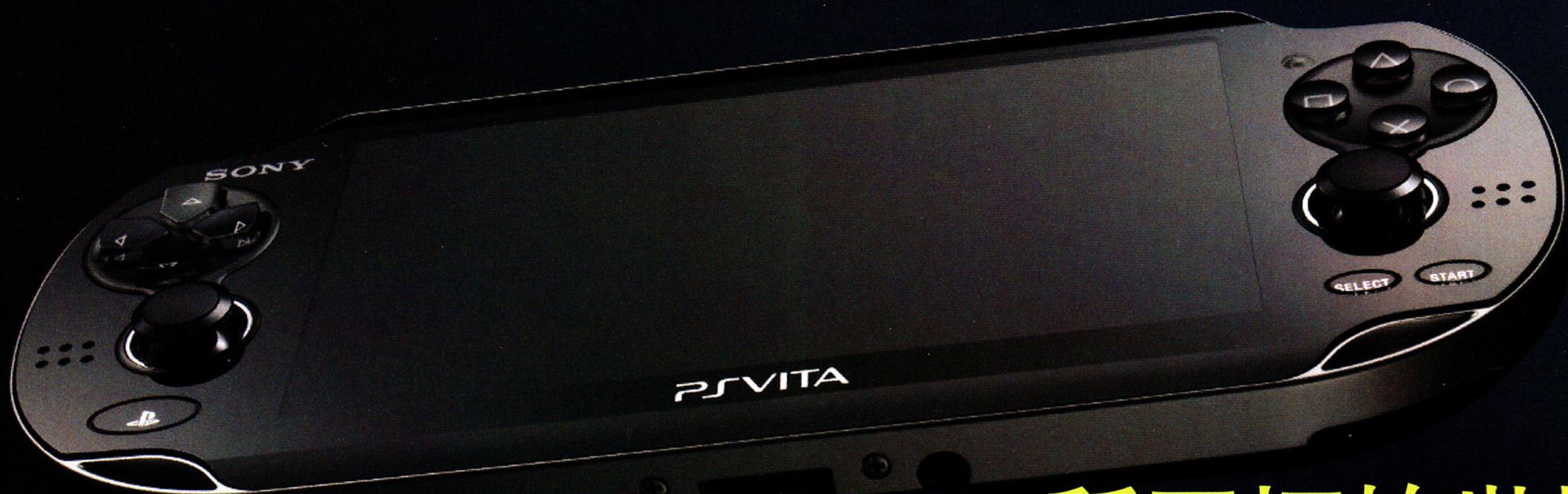
●从10月25日起，日本东京银座的“博品馆TOY PARK”玩具店中，展出了经典作品《北斗之拳》的主角“健四郎”高约185公分的等身大模型，模型上镶有约50万个水晶，要价约1000万日元，约合人民币83.5万元。该模型由海洋堂制作，共计集合了10位设计师，花费约3个月的时间，模型中镶嵌的水晶种类共计有52款。



●《真三国无双6猛将传》专属下载内容首批于10月13日放出新剧本“激斗剧本1”，后续预定于11月免费放出郭嘉、王异与庞德3人奇幻服装组合与原创校园服装组合，以及付费内容的“激斗剧本2”与“激斗剧本3”。PS3《真三国无双6猛将传》预定11月下旬推出中文版。



随着PSV发售日的临近，新掌机的相关情报也越来越被玩家所熟悉，然而，在掌机还没有上市之前，总是有不少玩家抱有这样和那样的疑问，针对玩家比较关心的问题，日前，担任SCE全球工作室总裁的吉田修平先生接受了记者的采访，就一些玩家普遍关注的问题进行了一次全面彻底的大回复。请大家关注接下来的报道。



PlayStationVita所开拓的世界

——SCE全球工作室总裁吉田修平访谈

●随新主机首波发售的游戏情况

——PSV的首发游戏真多啊，肿么会这样?

吉田修平（以下简称吉田）这……好吧，表示我应该自豪地说我们的ps vita开发环境相当成功，霍哈哈哈哈。为毛这么说涅？因为从厂商决定开发到游戏上市这段开发周期驴短！而且我有看过几个厂商当初的游戏原型，经过几个月的时间就有了“鸟儿枪换炮”那样大的飞跃。即使是我身边的公司同事，拍着脑门子也不会想到首发游戏居然能达到26款。

——您的意思是说PSV平台游戏的开发时间会很迅猛撸?

吉田 在首发游戏中的大部分都花费了相当长的时间，不过这其中也包含测试主机的任务，也就是说这些首发游戏更加肉大深沉更墨迹一些，以后开发的游戏，用你的话说就会相当迅猛了！期待中。

——首发游戏确实没的说，但是也有玩家对日后的游戏发售情况表示担心，真心的！

吉田 在今年的东京电玩展上，我们展出了很多游戏，但是因为“地儿不够”还有很多没有展出。首发游戏只是这很多游戏中的一部分，有不少已经开发到了一定程度，简直呼之欲出。拍着胸脯子保证，别担心！真心的！

——记得TGS上曾透露过，公开招募一些玩家进行试玩，有点儿意思。

吉田 我们非常想招待、并让内些确实打心眼儿里喜欢游戏和关心新掌机的玩家来试玩，因为这帮核心玩家在体验过游戏和主机之后会提出很多针对性意见，有鼻子有眼儿的还真像那么回事儿。而且他们还会在各自的微博、论坛里发表感想，可以说你怎么对人家人家就会怎么对你。潜台词：千万别做无用功，弄成“我本将心向明月，奈何明月照沟渠”就毁了。当然除此以外也有很多扎堆儿的围观群众，光是看到图片就会扯着脖子喊“哎呀妈呀贼漂亮！”、“老好看了！”，我们对此也表示笑而不语。

●PSV上网付费问题

——3G上网的付费方案也出台了，以上网时间长短来区分的做法，是肿么敲着脑门子琢磨出这个法子来的?

吉田 传统的付费方案对依靠零花钱上网的孩纸们不公平，因为使用网络的流量不同，有的只是和好友交换情报，有的则是下片和看图儿，针对这点我们和日本地区的网络大拿们商榷，最后确认了这个方案。这个方案的好处之一就是对那些只是用新掌机上网更新游戏资料、交换游戏情报的核心玩家很公平。

——这样的话，是不是有的游戏也需要一直保持上网联线的状态啊?

吉田 没有错，如果是“在线游戏”的话，当然这种付费方式有点贵（不管是几个小时还是几十小时都不如包月来的划算），所以说以时间长短区别付费的方式只是一种，在新掌机发售以后，我们还会观察一段时间，会与时俱进随时进行调整。毕竟有需求就有市场，随着游戏类型的百花齐放，想挣这部分钱的日本网络运营商们也会针对这块儿用户进行调整，我们会第一时间提出相应的要求，妥妥儿的。

——简单的概括，就是需要的时候连线，不需要的时候断开?

吉田 没错，玩家可以根据自己的情况，设定每隔几小时上线更新资料，也就是所谓的“小额付费”服务。

——假设这么说好了，要是出现了“需要一直连线才有办法让玩家乐在其中”的游戏，就会出现对应这种需求的资费方案，请问是这样的意思没有错吗?

吉田 我认为这点相当值得我们去思考。当然，应该也有一些玩家会沿用固有的定额资费方案，不过恐怕应该也有不少玩家会抱持着“这样的话费用太昂贵了”的想法，而因此无法出手购买新掌机吧。

●PSV所特有的技术娱乐

——接下来想代表围观群众向您请教TGS基调演讲重一些费解的内容。您在演讲当中发表了两项和AR有关的技术，首先想问您“Wide AR（广泛围扩增实境）”究竟是什么样子的技术呢？召唤技术帝~

吉田 （技术帝附体）打个比方，将6张卡片平放在桌子上面，摄像机一次只能让2、3张卡片入境，不过只要朝着左、右方移动摄像机，就可以照到全部6张卡片。在这个时候，主机会持续记住包含没入镜范围在内的所有AR成像，并以连接起来的状态来呈现这个空间，就是这样的技术。这如果不是靠PSV的处理器，就甭想做到。

——是不是从理论上来说，这就跟我们一般听到的AR应用技术是相同的东西呢?

吉田 就是用这个技术，不过同时要感应几个物体，并针对一个大范围进行扫描，应该就是这样，嗯。

——原来如此。那么另一个“Markless AR（无标记扩增实境）”，是从其他理论中衍生的技术吗?

吉田 嘿嘿，如果是运用标记的AR技术，就得预先在游戏里面设定标记的形状、大小等相关

情报。所以说，在主机发现标记的时候，就会自动进行“看起来有这么大的标记，就代表差不多有这样的距离”这类计算；但是相对的，无标记扩增实境则没有这样的情报。那么，这样的技术又是用什么方式来处理的呢？当我们移动摄像机时，即使是拍摄同一个位置，所用的角度也会有所差异，这时候主机就会进行比对，找出诸如物体角落这类比较辨识的位置，也就是该物体的“特征”，并将这些东西当成AR标示，然后在该处建构出一个3D空间。

——听您一解释，这技术还真惊人。

吉田 没错，是这样。这就是针对sony研究所、全球各地大学研究出来的技术进行各式各样调整，并将它加进PSV里面的技术。因为这是一个比较先进的技术，所以这个技术究竟能够发展到什么样，这点我们还不清楚。不过一开始比较容易出现的应对方式，是我在基调演讲上展示过的“让角色出现并进行移动”这样的做法。目前我们打算先听取游戏制造商的众多反应、意见，然后藉此来改良引擎。

——请问现在已经开始使用这样的改进技术了吗？还是以后再使用？

吉田 嗯。说不定使用无标记扩增实境技术的游戏很快就会出现了呦呦呦。

——PSV跟PSP、PS3不同，摄像机是标准配备，看来活用AR技术的游戏热潮也会变得越来越高吧，希望如此。

吉田 目前为止，尽管我在内置摄像机方面还没有做过详细的说明，不过其实这个摄像机是经过调整的，为了让AR更容易成像。AR究竟需要什么样的摄像机功能呢，应该说是快门速度吧？或者应该说是“能够清晰辨别每一张图像并加以撰取”的能力也可以。如果没有这项功能，画面就会在物体动起来的时候糊掉，而AR也就派不上用场了。还有一点，为了让摄像机在比较阴暗的环境也能够确实捕捉到画面，我们非常重视镜头的灵敏度。另外，我们也有将解析度压到最低限度，以避免在处理影像的时候对硬体造成很高负担。也因此，摄像机所具备的AR技术最高规格，是每秒可以进行120帧的摄影。关于这部分，我们是将过去在“EYE TOY”还有playstation Eye中研发出的AR专业知识直接活用在PSV当中。

——原来如此。比起追求拍摄美丽照片的功能，咱们反而更加重视“游戏所要用到的性能”，可以这样理解吧？

吉田 如果从这个角度来看，其实在感应器这类设备方面，我们也采用了很多性能优异的配备。关于这个部分，由于我们过去曾经因为PS MOVE而做过多到一言难尽的调整，淫词我们便将那个时候所获得的专业知识原封不动地运用在PSV上面。要是感应性能够好的话，使用起来的感觉就会变得截然不同，比如在《大众高尔夫6》环视周围风景时，要是稍有误差，或者画面歪掉的话，那么难得的好心情不就全部泡汤了吗？而且还会让玩家有“这样根本不能用啊”的碎碎念；不过，要是动起来相当安定，而且几乎没有误差的话，玩家就一定会抱持着“这个好厉害，用起来好有趣呦呦呦”的想法。至于这个部分，我则是希望等游戏出了以后，玩家能够实际接触PSV来体验看看。

●和PS3联动而衍生的无限可能性

——您在基调演讲当中也有针对PSV与PS3联动的诸多可能性做出了一番说明呢。

吉田 首先在《杀戮地带3》方面，我当时是用针对遥控游玩进行调整的版本来示范，不过画面解析度很高，而且还能用类比摇杆来玩。这样一来，“搞不好玩家反而会以PSV为主体来进行游戏呢”让我不禁有了这样的想法。如果真这样的话，就可以躺在床上玩了。连我自己都开始浮想联翩了呢。

——就当时看到的示范来说，感觉上几乎没有任何延迟。请问当时真的是用主机实际进行展示的结果吗？

吉田 是的。不过，因为TGS会场的无线网络使用量非常巨大，所以当时我是使用网络线来进行示范的，当然，实际进行时的速度几乎也跟我示范的时候一样。

——正式版主机也可以接着网络线来进行遥控游玩的吗？

吉田 不行，只能透过wifi连线。

——这么说来，PS3的20G机型就没有办法运用这项功能了？

吉田 只要使用家里面的wifi路由器，就算是20G机型也一样可以运用这个功能。

——原来如此。不过话说回来，要是玩家想用遥控游玩功能来玩PS3游戏，那游戏也得对应这个功能才行，相信应该是这样没错吧？

吉田 PS3的游戏必须稍微经过一些调整，在记忆卡、cpu方面也必须加以整理才行。关于这个部分，我们会完成目前正在进行开发中的函式库，至少会把β测试版交给各家游戏厂商，接着就会请他们针对过去发售的ps3游戏，以及目前正在进行开发的作品展开测试。然后，再请他们做一些实际运作的测试，并进行各方面的调整。

——听您这么一说，看来这个功能还要花上一些时间才能实际在正式版本中运用呢。

吉田 嘿嘿。不过我们已经在进行调整工作，并预计在12月提供资料更新，接下来玩家们就可以使用PSV的遥控游玩功能了。

——除了遥控游玩功能外，“将PSV当成PS3遥控器来使用”的示范也很有意思。

吉田 如从技术层面来说的话，将PSV当成PS3控制器来使用有两种方法。第一个方法跟遥控游玩一样，是将PS3的影像直接传送到PSV上面；另一种办法是在PSV主机上面执行应用程序，用同步的方式来操控PS3游戏。因为这两种方法都没问题，所以可以因游戏本身设计，并配合当时需要来运作。完全活用PSV的性能，经过执行出来的结果传送到PS3上面，这点也的确是可行的。

——您在基调演讲中有使用《小小大星球2》进行实际示范。请问那个时候是采用“两台主机都有启动应用程序”的方式来执行的吗？

吉田 因为那个时候示范的是遥控游玩，所以是PS3主机来执行游戏程序。不过，我当时也有使用PSV背部触摸垫来操控游戏对吧。我们希望遥控游玩也能具有这样的效果，所以目前也针对各式各样用来开发的应用程序来进行讨论。如果从创意角度来看，我想应该可以创造出五花八门的用法，因此究竟要准备什么样的函式库，游戏开发商才会比较容易使用呢？关于这点，我们是打算采用“一边释出β测试版本的开发工具一边进行改良”的方案。

——不过话说回来，11月中旬开始好像要举办PSV主机的体验会呢。看起来这个计划的规模似乎相当庞大呢。

吉田 我们预定在日本的5座城市利用多个会场来进行巡回活动。希望可以尽可能让多一点玩家实际来接触PSV主机看看。

——那么最后还请您对目前正在翘首企盼PSV发售的玩家们说几句话。

吉田 为了配合日本地区的发售日，游戏都已经接近完成阶段，也能够实际在PSV主机上面游玩，因此我们公司的团队都非常兴奋。我们希望能够尽可能多一点玩家来进行体验。要是在体验会上觉得还不错的话，还请您务必在微博上面发文支持呦呦呦，这是约定。



新一代魂刃之争









PS3 / X360	本刊译名：灵魂能力5		2012年1月31日
	剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

由NBGI制作，预定2012年推出的PS3/Xbox360版刀剑对战格斗游戏《灵魂能力 5》，日前公布了柴香华之女燕蕾夏在内的三名登场角色与对战关卡新信息供玩家参考。《灵魂能力》的全系列累计销售已经超过 1000 万套，本次的《灵魂能力5》以前作 17 年后的时空为背景，由世代交替的新登场青年剑士派卓克罗斯担任主角，许多以往熟悉的角色也会再度登场，新旧角色齐聚一堂，展开全新的灵剑邪剑永恒对抗之战。

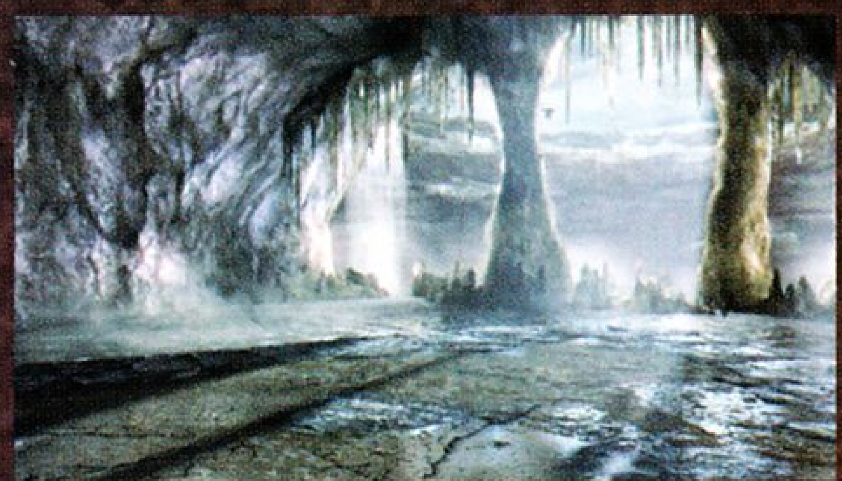
燕蕾夏Yan Leixia

性别：女/年龄：15岁
出身：明帝国／洛阳/身高：149公分
体重：41公斤/生日：7月7日
血型：B型
武器：中国剑（名称：一丈青）
流派：母亲所教导的剑术（真行山临胜寺剑法）
家族：父亲是明帝国将军燕武津，母亲是柴香华，弟弟是燕蕾信

场景更为丰富



←左图场景为自由帝国都市，但看到战火连天的恐怖景象和它的名字简直是鲜明的对比。





↑←本次还新加入光暗洞窟和未知森林等场景，均绘制得美轮美奂。

拉斐尔·索雷尔 Raphael Sorel

性别：男
年龄：32岁
出身：法兰西王国／鲁昂
身高：178公分
体重：72公斤
生日：11月27日
血型：A型
武器：细剑
流派：索雷尔细剑术
家族：养女是艾米（Amy）

新老角色竞技



←拉斐尔的剑术强调的是速度和优雅的姿态。但他的细剑还是挺粗的，所以他常会使出很多劈斩动作。

→老角色梦魇的霸气招数丝毫未减，年龄对他毫无影响。





←燕蕾夏的招式和她的母亲如出一辙，因为时代设定的问题，由她代替母亲柴香华出战，人设上她要可爱许多，但游戏中简直就是柴香华的翻版……

梦魇Nightmare

性别：男、年龄：不明
出身：不明、身高：178公分
体重：152公斤、生日：不明
血型：不明
武器：刀魂
流派：如剑所望
家族：以“仲马伯爵”身分，率领许多神圣罗马帝国皇帝鲁道夫（Rudolf）奉献的邪剑眷属“邪灵（Evil）”作为自己的私人军队

三作经典重现 但丁猎魔之旅



PS3 / X360	本刊译名：恶魔猎人 高分辨率版合辑			2012年初预定
	动作	CAPCOM	39.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	审查预定

传言许久的《恶魔猎人 高分辨率版合辑》终于在10月18日由CAPCOM官方出面证实了这部作品的存在，并宣布暂定于2012年初在PS3和Xbox360平台上发售。此次的合辑预计收录《恶魔猎人》、《恶魔猎人2》以及《恶魔猎人3特别版》这三款作品，因此玩家们将可以操控到系列男主角但丁（Dante）的哥哥维吉尔（Vergil）。而除了画面提升为高画质外，游戏也会对应成就和奖杯系统，并追加多项尚未公开的新要素。

熟悉的游戏场景 全新视觉体验





←《恶魔猎人》系列的首款作品非常成功，2代处于探索期，3代则将独有风格发挥到极致。这3作在PS2时期绝对是叱咤风云的动作大作，如今一起重现在本世代的主机上，绝对会令fans疯狂的。

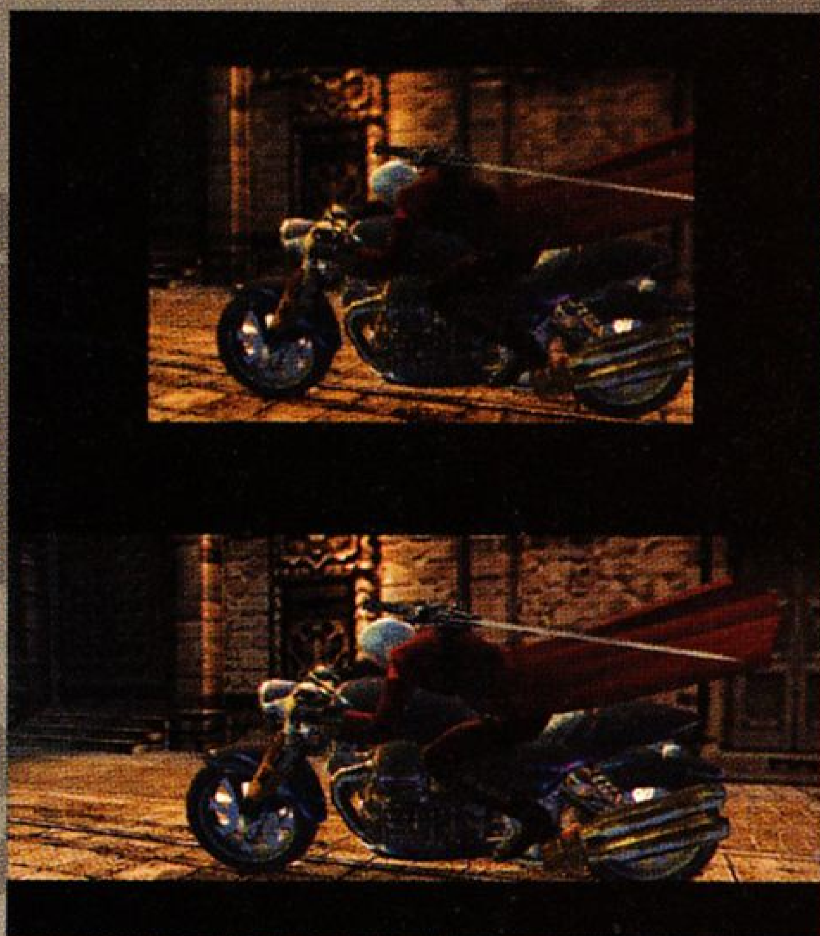
收录精华内容 开启新旅程



→本作收录的3代为特别版，内容是最完整的，2代则只公布了但丁路线。不知道会不会再增加其他内容。

重制经典再降临

←最近的重制游戏实在太多了，虽然有偷懒的嫌疑，但能让玩家温故这些大作也是件挺不错的事。本次集合了3款作品，数量上还是令人满意的。







←本作已经宣布将加入奖杯和成就系统，因为收录了三款作品，那么奖杯数量和成就点数的多少肯定受到玩家的关注，希望它会是个奖杯/成就神作。

画面高清化 细节凸显

→虽然本作不是完全重制，但画面的一些细节部分已经清晰很多了。

翻新也需诚意



→重制作品难免会被人说是炒冷饭，本作公布的画面还可以接受，希望能多加入新要素来凸显诚意。





→以前的PS2版是4:3画面，本作的重制版同时也拓宽了游戏的视野。



←本作售价仅公开了美版的39.99美元。就售价来说，里面收录了三款游戏已经很便宜了，估计到时候还会有限定版之类的来掏玩家们的钱包，你能经得住诱惑吗？



レイトン教授 VS 逆転裁判

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：雷顿教授VS逆转裁判		发售日未定	
	冒险解谜	CAPCOM	未定	日语
	卡带	1人	分辨率未定	审查预定

以刑事、市民、犯人在法庭上辩论解谜而著称的《逆转裁判》，与新类型解谜游戏新锐《雷顿教授》联手打造的《逆转裁判VS雷顿教授》目前正在紧密制作中，因为很多玩家对本作都十分关心，下面就将介绍一下本作的最新进展。首先公布的是雷顿与路克、成步堂龙一与绫里真宵的CV配音，随后还将介绍一部分本作中出现的新系统。不过，在类似法庭辩论的剧情中会出现什么新的解谜要素呢？详细情报还需假以时日。



大泉洋





堀北真希

千叶第一美少女

←为成步堂律师事务所副所长绫里真宵配音的，是桐谷美玲小姐，她在05年曾作为"千叶第一美少女"出演节目。





桐谷美玲

战斗吧成步堂 加油啊雷顿



←《逆转裁判》阵容已初步明了，但《雷顿教授》方面的阵容目前还不很明确，期待有新角色出现。

靓丽男优 花样男子

→为成步堂龙一配音的成宫宽贵曾在《极道鲜师》（饰演野田猛）等作品。



ナルホド

成宫宽贵

ここは・・・・法廷は、ぼくたちの
"常識"が、マッタク通じないんだ！

群众裁判系统 让证据说话

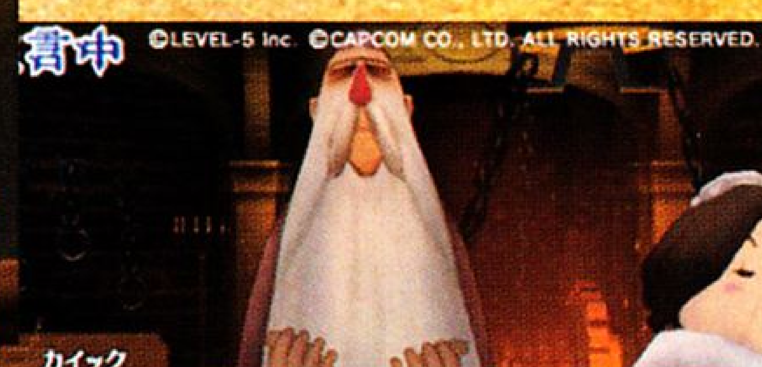
→本作新加入的"群众裁判系统"中，必须向多位群众目击证人进行询问，难度加大。





→而剧情中出现的人物都带着几分中世纪的范儿。

←本作的剧情在一片制裁魔女的声讨中展开……



强强联合绝赞游戏预热中

NEW LOVEPLUS ラブプラス

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：NEW LOVEPLUS		2011年12月8日	
	恋爱模拟	KONAMI	6980日元	日版
	卡带	1~3人	记忆卡容量未定	15岁以上

作为高中2年级的转学生，玩家将在私立十羽野高校面对自己爱情十字路口的抉择……本作中的主角仍然是高中一年级的小早川凛子（CV丹下樱）、高中二年级的高岭爱花（CV早见沙织）和高中三年级的姉ヶ崎宁宁（CV皆口裕子）。新要素有“女友通信”、新地区“东城”、玩家可以设定自己的“街之声”上传以及“交换名片”。另外，一些小细节也有进化，在地图上可以看到时间、天气和季节的变化。

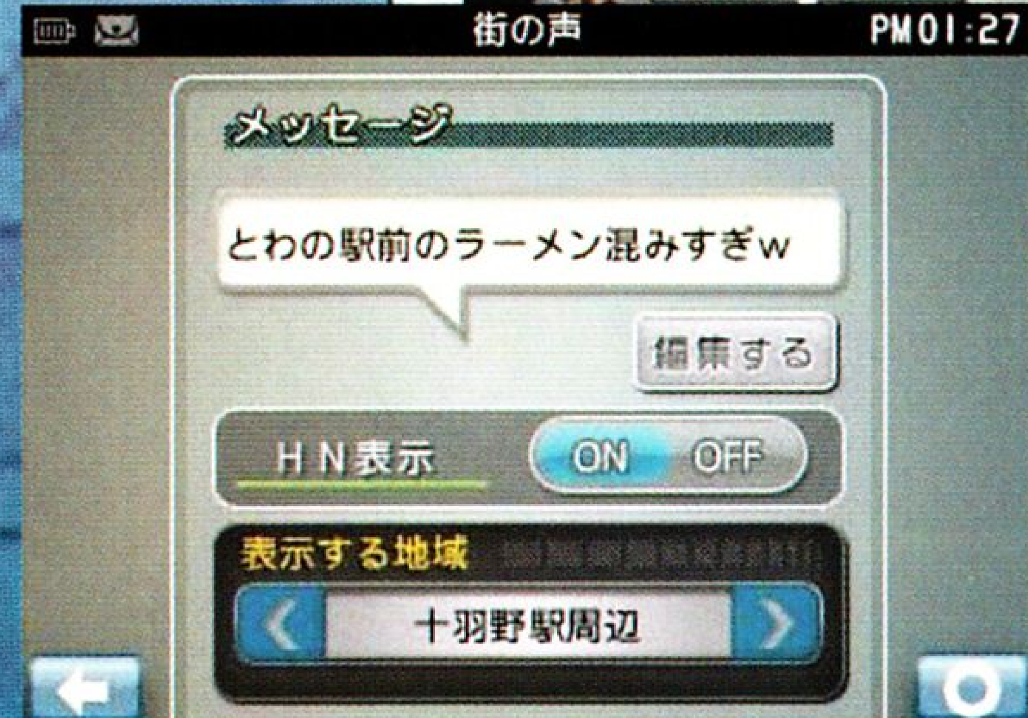




制作原创声音

←上传新要素之一的“街之声”，让玩家在游戏中创造独一无二的“碎碎念”。

→在主机机能支持下，玩家可以将游戏中的照片制作成名片和贴纸，并与他人交换。







新事件读书协助

←扮演图书委员触发新事件，与女友一起读书并写下读后感。



→在“女友通信”中，玩家们的女友可以结成闺蜜，并能够随时给你带来惊喜。



心痒机能

←3DS的立体“裸视”可是让人心中痒痒哦。

新机能与老朋友



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：幻想生活		发售日未定	
	角色扮演	LEVEL5	价格未定	版本未定
	卡带	游戏人数未定	容量未定	审查预定

天野喜孝（作画）、植松伸夫（音乐）联手打造的角色扮演游戏，游戏到处都是清新可爱的2D画风，玩家在游戏中的幻想大陆扮演各种各样的职业，比如农民、战士、铁匠、渔夫等职业，在游戏中体验幻想世界奇妙职业的同时，还能聆听到植松伸夫先生创作的音乐。以创新为第一原动力的LEVEL5，这次想必又会以这款游戏带给玩家不少惊喜。随着发售日的日益临近，相信随之公布的职业会越来越多。



别样田园美

←幻想世界中的农夫可是负担很重哦，养牛、种田还要砍柴。

↓王国士兵与一般意义上的士兵大不相同，详情请见下方图注。



→扮演王国士兵的你，不但拥有着高超的剑术，而且还像警察一样担负着城中安全的责任。

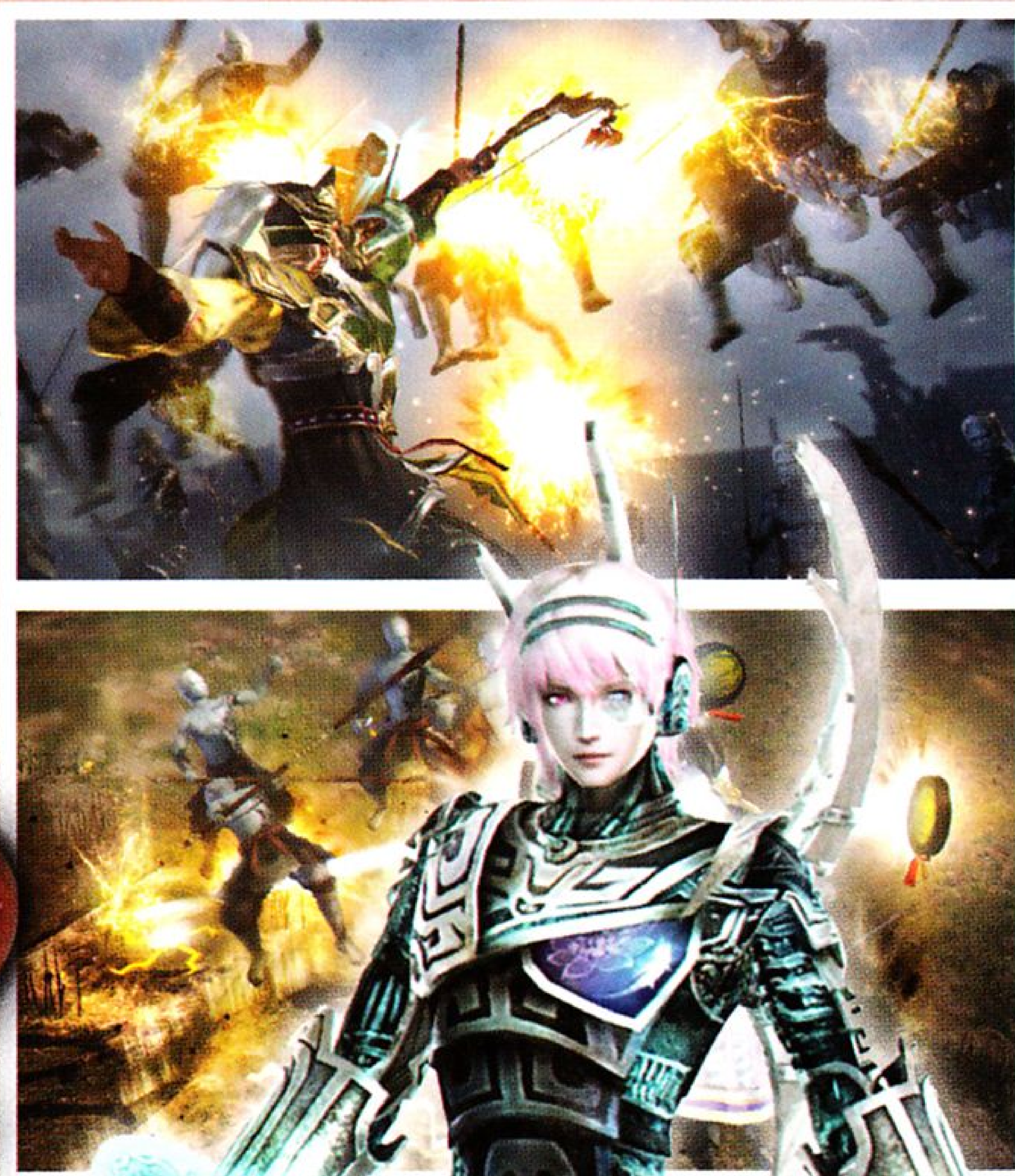




→虽然走可爱和另类路线，不过游戏中出现、供使用的道具还是非常丰富的，稍不留神就会误入歧途。

另类扮演奇异风





PS3 / X360	本刊译名：大蛇无双2			2011年12月22日
	动作类	KOEI TECMO	7800日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720P	12岁以上

《大蛇无双》系列讲述了众多豪杰对抗蛇魔的故事，这次的系列正统续作融合了《三国无双》、《战国无双》以及其它传说中共计超过120名角色，游戏延续了三人一组的战斗方式，并加入了"真・合体技"与"换手连续技"等全新招式，使得游戏中的战斗将会变得更加激烈。本作故事讲述了在前作与远吕智战斗结束之后，蛇妖潜伏了数年又开始祸害世界，袭击普通百姓，这时和妖魔战斗的勇士们一个接一个的消失不见，为了扭转这不利的局面，剩下的战士们开始了寻找获胜方法的旅程。

机械哪吒

CV：宫坂俊藏

为了常保强大实力而改造自己身体的少年，曾在昔日的大战中阵亡，不过被某人拯救后以机械化的身体重生，双手双脚装备了四象圈。

新增全新战斗招式



←类型攻击是消费无双计量槽的强力攻击招式，登场武将设定有各自的攻击类型，除了之前就有的"力量"、"速度"与"技巧"三种类型之外，这次还新增了可施展影技的"奇异"类型。

冲刺连锁



←在冲刺攻击命中敌人瞬间立刻输入一般攻击或蓄力攻击，就可以发动连锁攻击了。



→使用冲刺连锁进行攻击，可以让角色在移动与攻击两者之间顺畅地衔接在一起，展开行云流水般的行动，让战斗变得更加华丽。

奇异攻击类型

之前三种类型的角色大家都很熟悉了，不知道这次新增的"奇异"型角色用起来会效果将会如何？



这次新增的"奇异"类型角色可以使用《战国无双》中的影技，从目前公布的消息来看竹中半兵卫就是属于这个类型。

新增弹反系统



←当玩家在防御状态下被敌人攻击的瞬间，抓准时机按下攻击键即可将敌人攻击弹回，这个系统被称为"防御爆发"



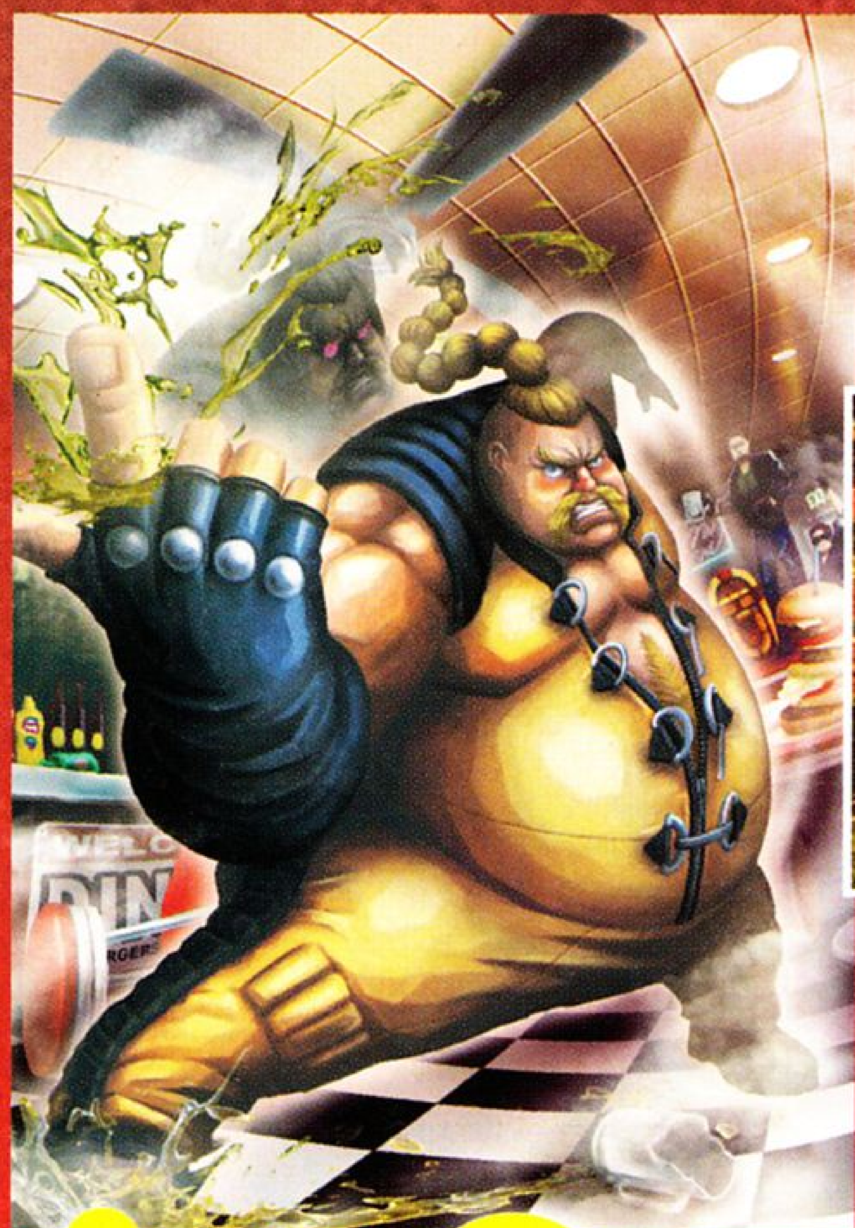
→玩家控制的角色成功使用"防御爆发"之后，攻击被弹回的敌人会陷入防御不能的状态，此时可以把握机会进行反击，对敌人造成巨大伤害，这也是对付强力敌人时阻止其防御的有效手段。

跨界混战的极致

STREET FIGHTER X TEKKEN

PS3	本刊译名：街霸×铁拳			2012年3月6日
X360	动作格斗	CAPCOM	价格未定	日版
PSV	蓝光/DVD/卡带	游戏人数未定	记忆卡容量、分辨率未定	审查预定

近日，CAPCOM配合纽约Comic-Con动漫大会再度放出新登场角色的预告影片，让登场角色总数一口气增加18名。连同目前已确定的27名角色在内，登场角色总数达45名。本次新公布的角色中，《街霸》阵营有：蛛俐、丹、深红毒蛇、元、迪杰、机械桑吉尔夫、拜森、米卡、艾尔·佛尔迪。《铁拳》阵营有：木头人、拉斯、洛、保罗、恶魔风间仁、卓古诺夫、瑟菲娜、阿莉莎、凌晓雨。不知道这里面有没有你最喜欢的角色呢?



期待更多惊喜

←对于本作来说收录更多新角色就是最大的惊喜，希望最后能超越60个。



↑《街头霸王X铁拳》已经确定于2012年3月6日推出PS3版与Xbox360版，PS Vita版尚待后续公布，相信不会让玩家等太久，并且PC版目前已着手进行开发。

point!

本作的PS3版与Xbox360版已经确定将推出特别版包装，内含街机机台造型的存钱筒、UDON 制作的前传漫画与36＋9种独占宝石等额外内容。



新增宝石系统

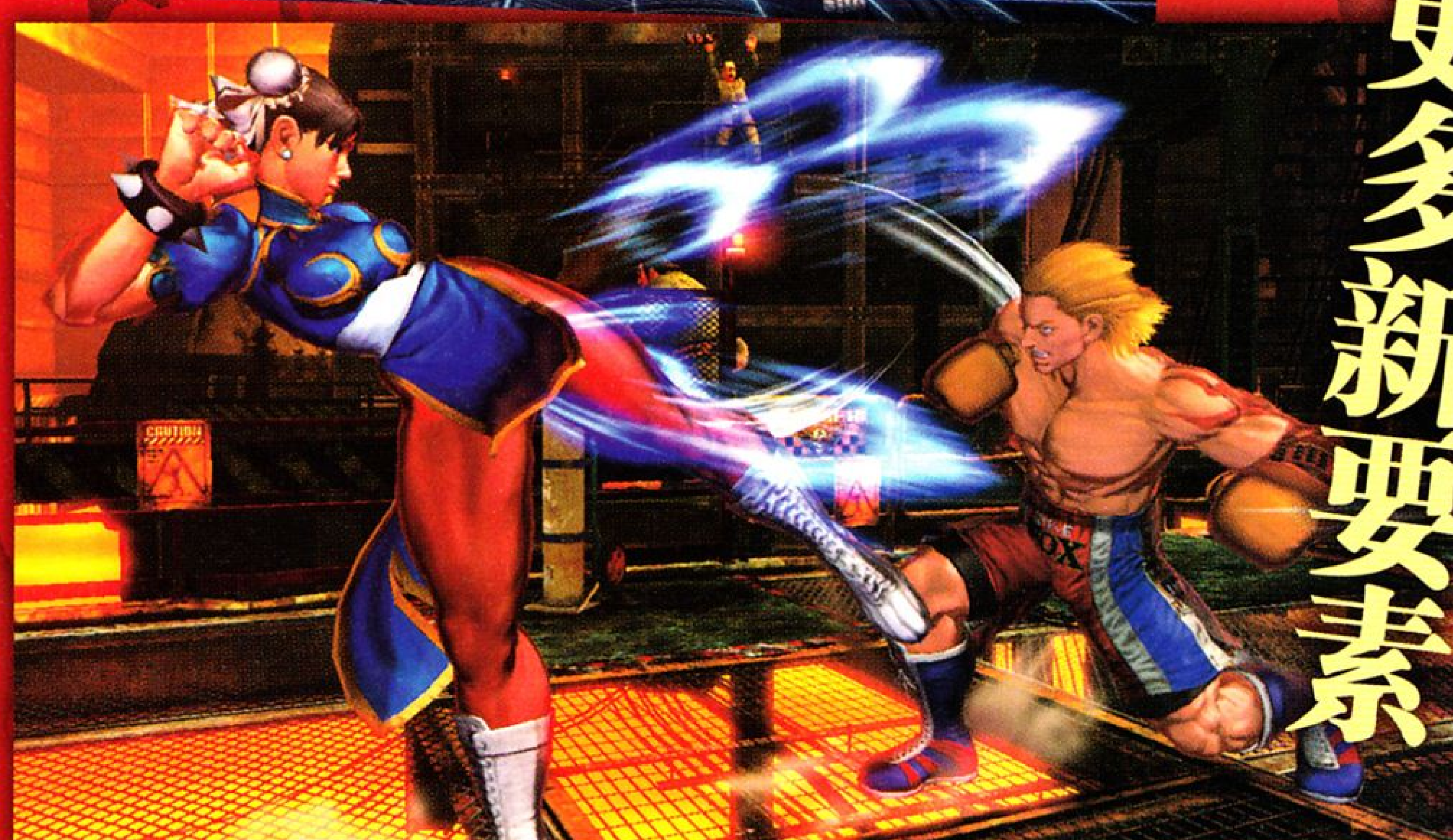
→安装各种不同效果的宝石来改变角色特性的系统，每个角色最多能安装5颗宝石。





←宝石的效果分别是：红色提升攻击，黄色提升防御，绿色提升速度，蓝色提升气槽增加速度，紫色提供辅助效果。

更多新要素



每种宝石都有发动条件，红宝石是"攻击命中时发动"、黄宝石是"遭受攻击时发动"、绿宝石是"必杀技命中时发动"等。发动后角色会发出与宝石相同的颜色。

当帷幕缓缓升起





Wii U	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
Wii	DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

随着时间的推移，关于《DQX》的相关情报也越来越详细。本次将为各位读者介绍的内容有，埃尔夫族世代居住的埃尔特纳大陆、埃尔夫人的特长，普库利波族居住的普库兰多大陆、普库利波人的特长等等，以及在冒险图中如何搜集有用的信息、方便探索的系统介绍等等。除此以外还将穿插一些新公布的图片，随之根据图片的内容，为大家讲解在刚刚进入《DQX》时遇到的一些基本情况和其中的一些注意事项。


←隐藏在森林中的小村落，全部都是木结构建筑。

注意人名颜色 其中藏玄机



细节透露信息

→蓝色人名的NPC就是小镇的原住民，可以获取更多的情报。





←除了蓝色人名以外，名字是其他颜色的角色，都和玩家一样是游戏中的冒险者，由真人控制的哦。

学习是种信仰

→埃尔夫人的村落中有一栋巨大的图书馆，族人们经常在这里阅读以增加知识并学习新的技能。



还我本来面目 为故乡而战

→本作中还有一个种族——人类，也就是玩家自己。但是因为人类居住的地方被大魔王封印，所以只能以其他种族面目示人。



←当你接近想要谈话的对象时，对方头上就会出现阅读符号，不断选择前进就可以与其进行交谈了。

→当你走进一个陌生村镇迷茫的时候，与原住民交谈是熟悉这里的最好方法。



线索都源于对话

←本作因为加入了五大种族的要素，所以剧情很丰富，不过都是在对话中透露的。



最最贴心的防迷路系统奉上

在容易迷路的野外进行探险的时候，一定要事先在大地图中确认行走的方向，然后在十字路口的指示牌上查看周边的地名，这样就可以将迷路的可能性降到最低，也是事半功倍的最佳方法。在一些不显眼的地方还会隐藏着宝箱。



↑在边境地区附近的犄角旮旯，经常隐藏着一些不会轻易被玩家发现的宝箱，打开以后，可以得到很了不起的宝物也不一定哦。

→在遗迹中探索的时候，时不时就会发现一闪一闪的宝物提示。







→到达每个地区以后都有相应的区域地图可供玩家参考。

小木牌大作用

→在容易迷路的十字路口，都会立着一些指示牌，上面写着周边的一些详细情形，看清楚就不会迷路。



橄榄绿的世界



←普库利波族居住在普库兰多大陆，这里到处都是醒目的绿色植物。

好奇心极旺盛 乐观且开朗



→“笑”是普库利波族最显著的一个外在特征，总无忧无虑的。

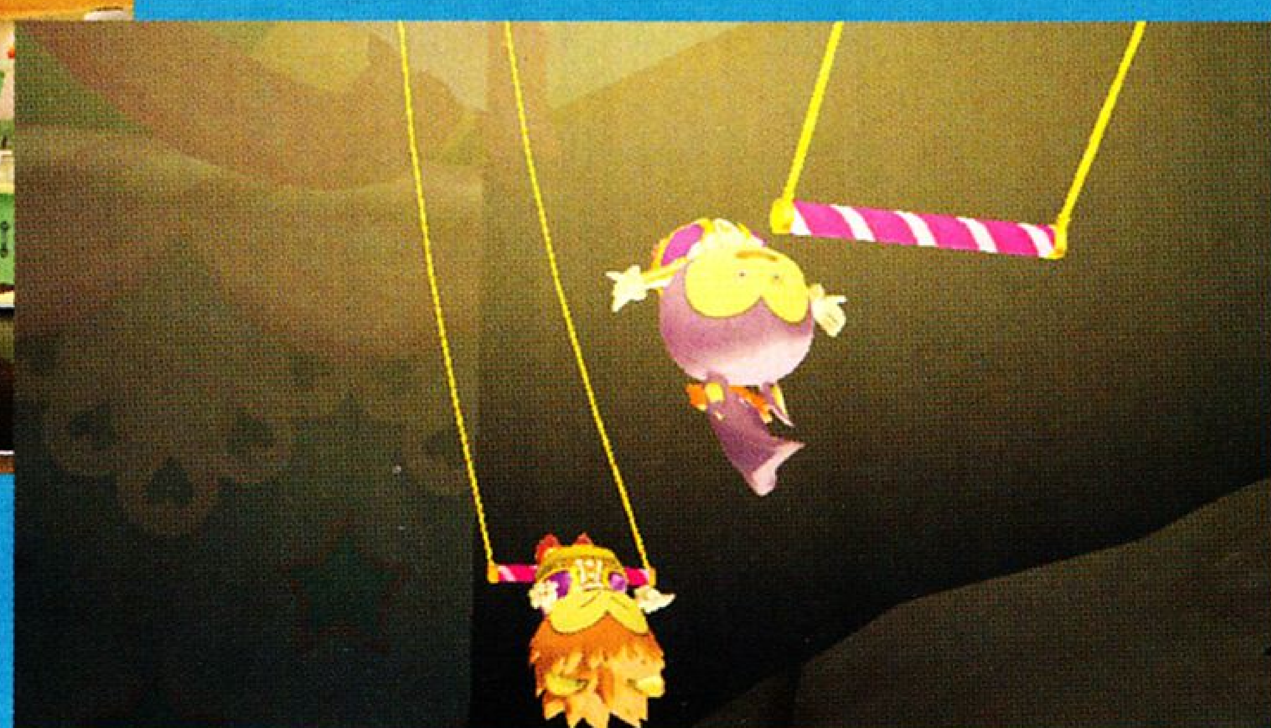


在人类的故乡被大魔王封印之前，那里曾经是一个美丽又富饶的地方，可是现在一切都变了，所以，人类发誓要夺回故乡。

梦开始的地方



→普库利波族身材矮小、乐观向上，所以也经常在生活中玩一些高难度的杂技动作，供自己自娱自乐。





所有谜题即将揭晓



PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2			2011年12月15日
	角色扮演	SQUARE ENIX	7980日元	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	12岁以上

本作是截至2010年12月底止全球累计销售超过600万套的《最终幻想XIII》续篇作品，故事发生在前作结束之后，围绕着雷霆和塞拉展开，而前作中登场的斯诺、霍普也以全新的形象登场，在本作中斯诺、塞拉以及新人物诺埃尔之间将会发生怎样的故事呢？随着越来越接近游戏的发售日，本作的相关情报也陆续公开，另外本作的官方中文版确定将于明年的1月31日发售，喜欢本作的玩家尽情欢呼吧。





→前作中令人羡慕的这对情侣，如今看来总觉得疏远了很多。

发誓要用尽全力保护塞拉的男人

斯诺

前作中的男一号，同时也是塞拉的男友，拥有冰系的召唤兽，与雷霆一起为了拯救塞拉与圣府对抗。而在本作中斯诺的造型也发生了一些变化，取消了之前的头巾，这样看上去变得更加成熟。另外本作新增人物诺埃尔和塞拉之间看似非常亲密，斯诺甚至说出了让他保护塞拉的话，不知道这次的故事中三人之间究竟会发生怎样的故事，难不成就这样把心爱的人交出去了？我个人还是希望斯诺和塞拉有情人终成眷属……



①怪物列表
已经获得的怪物列表，其中同种种类的怪物也可以获得多个，随着育成的方向不同，它们之间在属性上也会有所不同。

②召唤阵列
本作可以把收集到的怪物当作类似召唤兽一样的使用设定，同一组可以装备三种怪物，每种怪物会有不同的职业作用，这也关系到之前说过的育成方向。

③典范组合设定
和前作一样，玩家可以事先设定好一些固定的职业组合，这样在战斗中就可以在这些设定的组合中快速变换，这也是FFXIII的最大特点之一。

④典范调整
这是本作中新增的一个系统，玩家在确定了职业组合之后还可以调整这个组合的主要作战模式，其中包括集中攻击一个敌人以及分散攻击等等，玩家可以在这里自行设定。

⑤角色属性
这里显示的是角色各自的属性数值了，包括等级、HP、CP等等，不用进入子菜单就可以在这里清晰明了的查看。

⑥召唤阵列一览
这里显示的是当前玩家装备的怪物召唤阵列，这方面的信息之前已经介绍过了，这里可以快速查看。

⑦典范组合存储
在本次游戏中可以存储玩家设定的一些典范组合模式，玩家可以在这里快速进行存储和读取。

system



游戏菜单公开 系统初辨明

本作的主菜单也公布了，从这里我们能看到有关本作的一些系统设定细节，那么就让我们来看一下这次游戏在系统模式上有着怎样的改变吧。



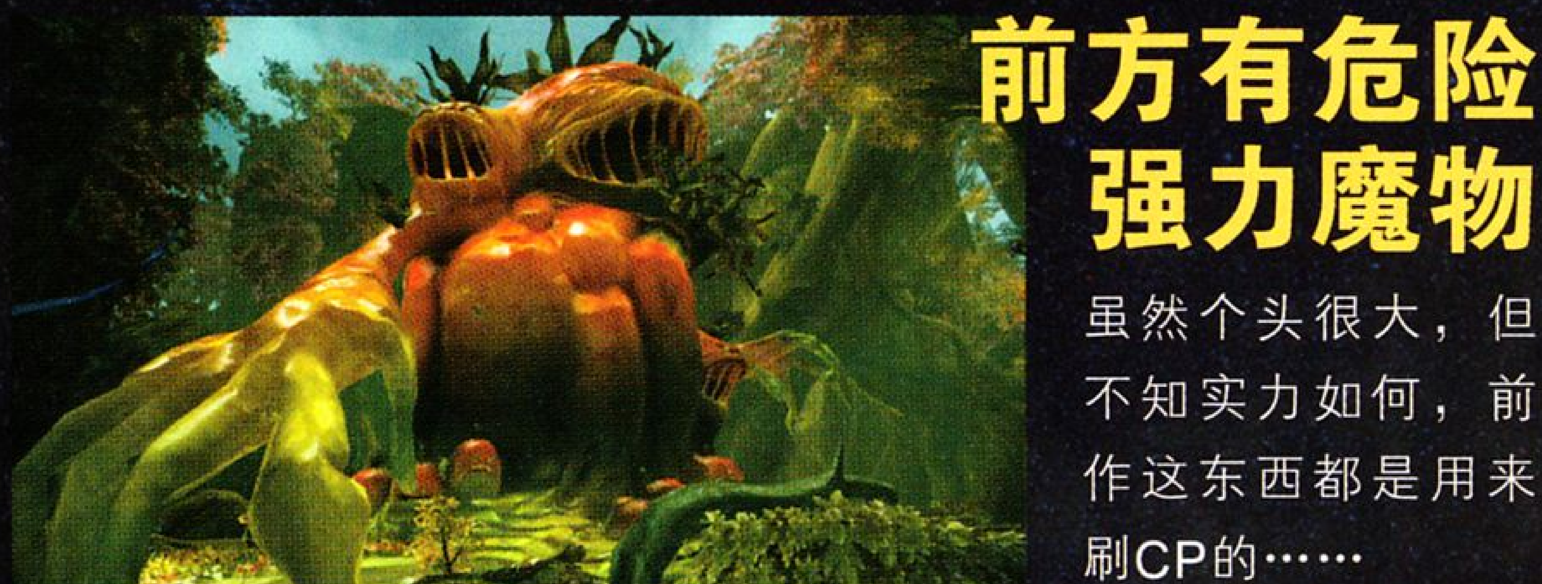
回归自然法则的桑瑞斯水乡

桑瑞斯水乡位于茧的内部，原本是被圣府当成自然环境保护区来管理，不过在负责管理桑瑞斯水乡环境的法尔希休眠之后，这里就回归到了顺应自然法则的四季变化状态。



←在塞拉和诺埃尔来到桑瑞斯水乡的时候，这里正是漫天红叶、放眼望去一片火红的秋季。

→抓着树木垂下的藤条荡到远处，本作中动作要素会变得更多吗？



前方有危险 强力魔物

虽然个头很大，但不知实力如何，前作这东西都是用来刷CP的……



从这视角看过去，这次的柿子怪（我给起的名字）个头还真大，难道是柿子怪的老大——大柿子怪？【笑】



视觉冲击满载 火魔法出击

这几年虽然SE没干啥好事儿，但单说画面依旧是业界顶级水准，从这张塞拉使用火系魔法的图中就能看出一二。

360版画面公开

作为一款跨平台游戏，关于两个版本游戏画面对比一直是玩家比较关心的事情，从目前官方公布的图片中我们很难看出差别，不过不知道这次是不是又是SE自己PS的图片……





全新系统之 魔物育成

←本作中可以收集魔物，使其成为玩家战斗时的帮手，有些DQ怪兽篇的味道。





←本作关于斯诺的戏份究竟有多少，这要等到游戏发售之后才能揭晓。

战国盛宴倒计时！



PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA3 宴		2011年11月10日	
	动作过关	CAPCOM	5800日元	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P/480P	12岁以上

到本期杂志上市时，距离《战国BASARA3 宴》的发售应该只有差不多1个星期了，虽然年末的"无双类"游戏颇多，但本作就手感和游戏性方面来说，比光荣的那些作品可谓有过之而无不及。之前的《战国BASARA3》或许给玩家留下了太多的遗憾，但本次的《宴》基本不足了前作所有缺失的东西，将一款近乎完美的《战国BASARA》最新作带到了玩家的面前。本次官方公开了最后一批角色，我们挑选了天海、前田利家、阿松为大家做详细介绍，其余公开的还有武田信玄、北条氏政和最上义光。

天海
CV：速水奖

天海总是出现在小早川的身边，每每奉献智慧催促秀秋作出决策。很多人被他充满慈爱的言语拯救，被士兵们尊称为"慈悲深厚的天海"。

阿松
CV：甲斐田裕子

前田利家之妻，以薙刀和料理来支持丈夫。前田家虽然在织田军灭亡之后一直保持中立的态度，但最终被东军作为人质所困。

前田利家
CV：坪井智浩

前田庆次的叔父，最爱妻子阿松作的饭菜。为人表里如一，不分彼此的相待，深受部下们的爱戴并被昵称为"咱们的殿下"。

恍惚的·吸收

←天海的固有技"恍惚的吸收"是能够吸收对手的灵魂，回复体力的技巧。天海有所谓的"恍惚度"，大量吸收的话恍惚度会上升。恍惚度也会影响到其他的一些能力。

忘我的·执行

→天海的这个固有技是挥舞镰刀，将敌人朝前方吹飞的攻击手段。根据恍惚度攻击会强化，会追加从镰刀发出冲击波的攻击。

守护的·铠骨 固有奥义

这招可以在自己周围放出骸骨防身，一个骸骨可以防御一次攻击。等级提升后骸骨的数量也会增加。

死神一般的鬼魅 开启地狱之门

→天海的BASARA技在前作中就给人留下深刻印象，他用镰刀如同驱赶周围苍蝇一般缓慢挥舞，随后攻击剧烈渐剧，最后将敌人吹飞。

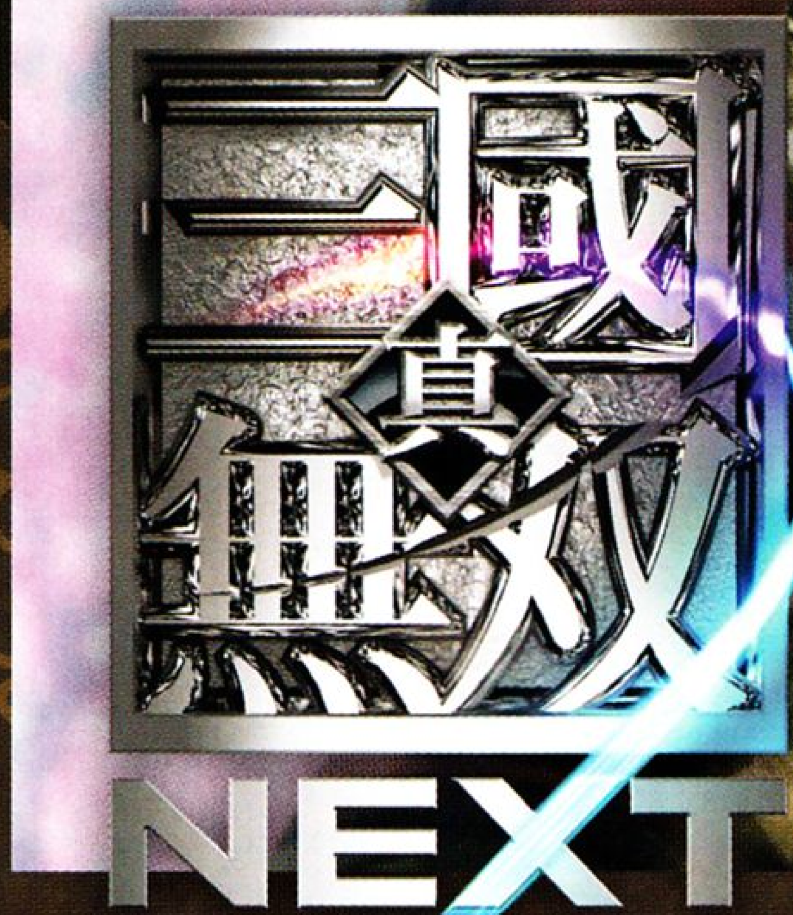
气贯如虹之势

→前田利家在长时间按键集气之后，在恰当的时机出招的话，招式的威力会大幅提升。具有破防和吹飞的效果。

召唤动物的合力攻击

←阿松除了可以给丈夫提供回复体力的饭团，还可以召唤出动物们纵横战场。从老鹰、猪、地鼠一直到熊，叫出各种动物一同作战。阿松使用薙刀的技巧也同样精湛。

这一拜，春风得意遇知音
桃花含笑映祭台
这一拜，报国安邦志慷慨
建国立业展雄才
这一拜，忠肝义胆
患难相随誓不分开
这一拜，生死不改
天地日月壮我胸怀



PS VITA PSV	本刊译名：真 三国无双NEXT			2011年12月17日
	动作	KOEI TOCMO	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是以三国时代武将一骑当千爽快感为主题的人气动作游戏《真三国无双》系列在PSV平台的第一部作品，游戏通过多点触控与6轴传感器等PSV独有功能进行操作，还可以通过连线功能与其他玩家一起游戏，另外本作中将会出现只有PSV才能表现的更多游戏动作。《真三国无双NEXT》将作为PSV首发软件之一于2011年12月17日发售，卡带版游戏的售价为6090日元，下载版为5040日元。

为PSV而生的特有操作模式



←运用PSV背面的触摸操作释放的必杀技"神速乱舞"。

→支援攻击"直接破坏"能一口气击毁玩家指定的敌方据点，并给予附近敌人巨大损伤，这个系统将会成为本作游戏中的强力招式之一。



←在特定场面展开的特殊视角"一骑讨"模式，需要利用PSV屏幕的触摸功能和敌方武将进行单挑。



→在游戏的战斗中偶尔会穿插"意外战斗"，需要倾斜PSV主机改变视点并运用屏幕的触摸功能迎击来袭的敌人。

本作的游戏方式

——演义模式



本作中的主要游玩模式包括"演义模式"、"争霸模式"、"共斗模式"以及"游戏模式"。

争霸模式





←↑在"争霸模式"与"共斗模式"中，玩家可以和好友连线一同游戏。

共斗模式



游戏模式



→在本作中的"游戏模式"中玩家可以利用摄像头或动态传感器来游玩各种小游戏。

众多武将齐登场



本次游戏收录了在《真·三国无双6》人气投票中获得冠军的王元姬，以及《真·三国无双6 猛将传》新登场的郭嘉、王异与庞德等，总计65名登场武将可供选择。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：机动战士高达 极限VS.		2011年12月1日
	小队动作格斗	NBGI	8380日元	日版
	蓝光	1~4人	720p	全年龄

日本最受欢迎的街机高达对战系列在家用机上的移植最新作，同时也是系列登陆高清主机的第一作。与系列前几作相比画面上的进化不可同日而语，利用PS3的强大机能实现了无比华丽的战斗画面。此外本作中加入了大量高达动画等作品中的经典机体，敌我双方叫得上名字的机体一应俱全，可以说是实现了真正意义上的高达大乱斗。本次就让我们为大家介绍一下作品中登场的敌方以及中Boss系机体。



比格·兰古
出处：机动战士高达MS IGLOO
以补给与紧急支援为目的开发的战斗支援用试作机。使用开发中机体的零件拼凑而成。

操纵你心目中的高达



雷古南特
出处：机动战士高达OO
装备GN FANG、GN微导弹战斗的可变型MA。自街机版作为中Boss登场后本次依旧。

扎克雷罗
出处：机动战士高达
吉翁公国军开发的试作型MA。使用扩散BEAM炮与镰型爪，搭载诸多高出力兵器的强敌。

超巨大战舰登场

战舰单位作为机体登场，不仅仅作为敌机，也有作为我方支援的任务。被其主炮击中将损失大量体力。



阿迦玛

普多雷麦欧斯II

阿多拉斯蒂亚

毁灭高达
出处：机动战士高达SEED DESTINY

由于其巨大的身体被称为"战略装脚兵装要塞"的高达。具有复数的射击武器与阳电子反射镜的防御机能，拥有单体对抗大部队的能力。

扎古II
出处：机动战士高达

初代高达中最初级的敌人，数量最多的杂兵机。一年战争初期吉翁压倒联邦的关键所在。

高达Mk-II
出处：机动战士Z高达

Z高达中主角卡缪的初期机体，ZZ高达时代则已经沦为杂兵机。昵称马克兔的人气高达。

铁球
出处：机动战士高达

工程用小型MA，武器是单发装的头上加农炮，各种游戏中联邦数量最多的杂兵机。

驰骋浩瀚宇宙的战场

吉姆
出处：机动战士高达

利用初代高达的技术提高生产性量产化的杂兵机，一年战争中联邦战场上的主力。

死亡士兵
出处：机动武斗传G高达

G高达中杂兵机，使用狼牙棒作为武器，另外有拥有翅膀的飞行专用机体。

阿诗玛
出处：机动战士高达Z

吉翁的可变形MA，可变为MS形态。拥有极高的机动性，以及高出力的粒子炮。

大魔
出处：机动战士高达

一年战争中陆战专用的上位机体，性能比起扎古和古夫更高。另有加装推进器的宇宙型大魔。

长枪

坚固的大盾防御，利用长枪反击突刺敌人的弱点，攻防一体的武器。移动速度较慢，想要灵活使用需要一定时间的练习。

狩猎笛

于猎场中进行演奏，强化自己和同伴的武器。在攻击的同时进行演奏，根据演奏旋律不同战斗方式也会相应改变。

重弩

高火力的射击武器，相应变重移动力低下。可进入蹲射状态化身炮台，无需反复装填子弹，能够实现连续的射击。

片手剑

极小硬直的斩击加上轻快的移动力，出刀状态下仍可使用道具是其最大的强项。攻击力上略有不足，可防御敌人攻击。

弓

活用其高机动力对怪物的弱点切实的攻击，可装着不同的瓶赋予弓矢各种辅助效果，并有多彩的蓄力和曲射攻击。

斩击斧

具有斧与剑两种形态的可变形武器。需在斧形态的高威力、高机动性与剑形态的瓶效果，不弹刀之间灵活切换，并有必杀技的属性解放突刺。

狩猎新天地起航



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：怪物猎人3G		2011年12月10日
狩猎动作	CAPCOM	5800日元	日版
卡带	1~4人	对应裸眼3D	15岁以上

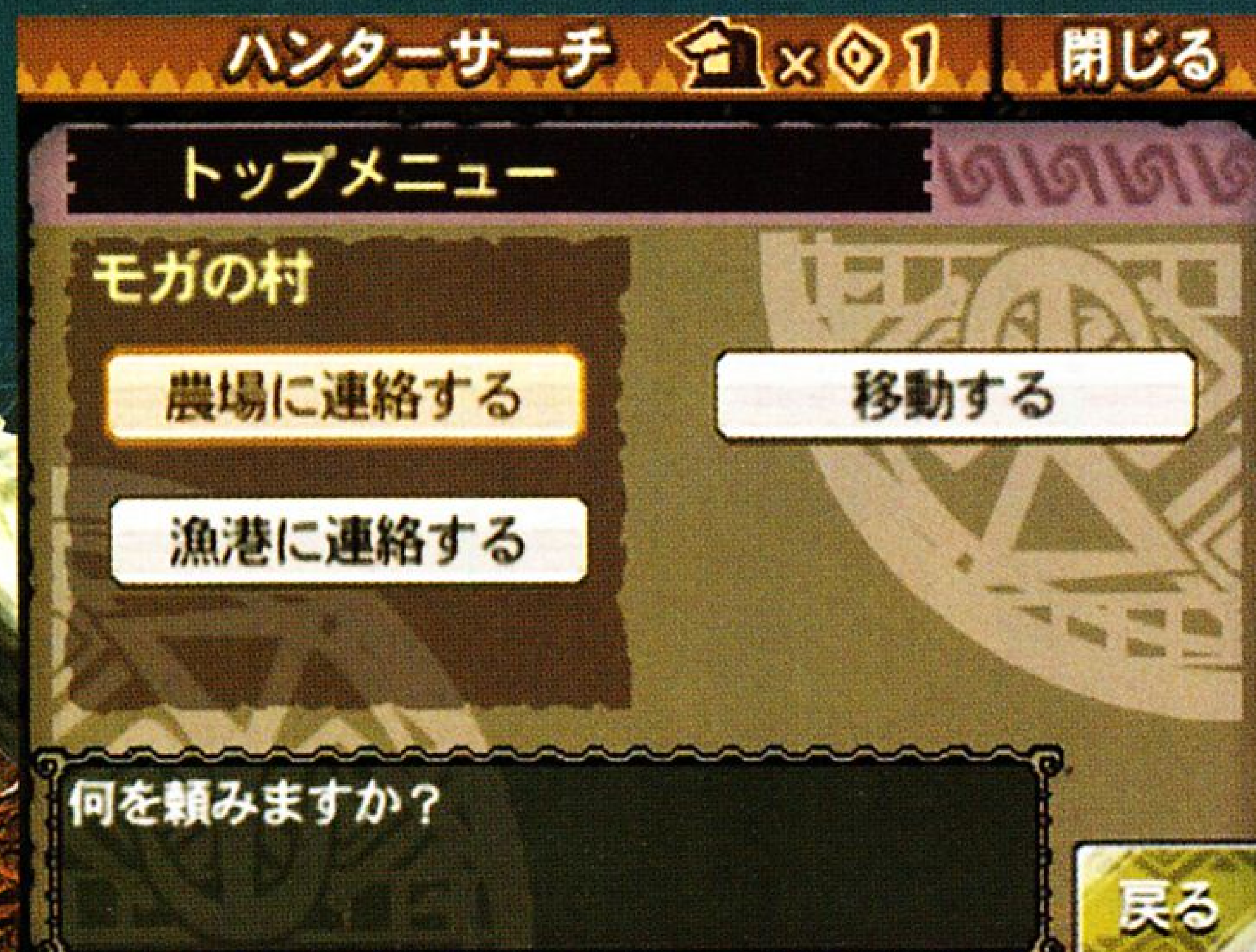
距离3DS上的强化版《MH3G》发售只剩一个多月的时间了。继之前公布了限定主机同捆版游戏之后，近期又公布了诸多与G级和村上位等相关的消息。近日公开的游戏第二部PV中有诸多全新的亚种怪物出现。雪山全身包裹黑色斗气的雷狼龙亚种、栖息在沙原的红色尾锤龙、夜晚大沙漠的紫色峰山龙，以及最后暴怒的恐暴龙。各种P3出现的怪物也都加入新动作再次登场，不过全新怪物似乎依然只有碎龙一只。



全新设施联络船

连接莫伽村和坦希亚港之间的联络船，由交易船船长的大弟子剑喵丸负责运营。前往坦希亚港时，单人游戏选择OFFLINE，而联机时选择ONLINE，这时即可选择搜索朋友的港口。







↑前往坦希亚港时的画面，通过选择寻找朋友的港口实现与他人的联机。

←在坦希亚港时可以选择前往农场或是前往渔港，二者可以自由选择。

铳枪

与长枪同样的高防御，牺牲机动性换来了炮击能力。全弹齐射与一击必杀的浪漫龙击炮带来了无比的破坏力。

轻弩

远距离攻击武器。使用多种多样的子弹，利用速射的连续攻击可造成大伤害。并可通过异常状态子弹进行支援。

太刀

利用攻击积累的练气槽发动气刃斩，最后一击气刃大回转斩击中敌人便可提升练气等级。实现强大的攻击输出。

双剑

舍弃防御双手持剑，迅速移动中快节奏的攻击。更有消费耐力槽的超高输出鬼人化和鬼人乱舞，以及鬼人强化状态。

锤

具有近战武器中最强攻击力，不能防御，却可以靠灵活移动利用蓄力攻击令敌人晕倒创造更多的攻击机会。

大剑

使用超越猎人身长的大剑，行动缓慢而又厚重的攻击，横斩更可将敌人一扫而净。可防御的同时更有强力的蓄力斩。

莫伽村的渔港
自前作《Tri》中便作为玩家的根据地，其中有狩猎船、杂货屋、加工屋等等必要设施。

上位 村任务追加 坦希亚港G级解禁

前作中只到讨伐大海龙为止的莫伽村任务在本次将追加上位任务的依赖，村任务柜台前与看板娘对话即可接受。上文提到过的各种新亚种怪物将会一一出现，并且《MHP3》中登场的各种原亚种怪物也都会悉数登场。同时坦希亚港也会相应追加难度更高的G级任务，新的海港都市里更有新的受付娘三人组等待着猎人你的到来。或是和同伴一起共度难关，又或是一人面对艰难险阻，3DS上最高级的狩猎之旅就在你面前！狩友们！一起狩猎去吧！

集会所管理员

这位穿着东方服饰，打扮得一副海贼摸样的酒鬼龙人老爷子就是坦希亚集会所的管理员，平日里一直坐在任务柜台上喝酒，可以向他请教接受任务相关的说明。不过可怜了他身边三个妹子。

←本次新增的白海龙亚种，陆上行动能力特化的产卵期雌海龙。放电能力也更强。

莫伽之森依旧

前作中的猎人农场后院莫伽之森依然健在，于无限时间内进行狩猎与采集，可将获得的资源交予村长儿子换成点数用以发展各项村子设施。



どうだ？
りと、気の向くまま森の中を散策する
も、たまにはいいもんだぜ。

ハンターサーチ 閉じる
資源アイテム 1/5
欠けた貝殻 奇妙な卵
化石のかたまり 巨大真珠
アワビのかたまり 古代鮫の皮
龍骨のかたまり へんなクチバシ
資源化できるモンスターやアイテムの情報を確認して下さい。
戻る

与村长儿子交谈可以查看莫伽之森三天内的怪物活动状况，从莫伽之森归来后与村长儿子对话可以将身上的资源兑换成资源点数。



冒险莫伽之森

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

闯家成员交友录

姓名：徐磊（磊哥）
性别：男 年龄：28
手机：13940584146
地址：辽宁沈阳皇姑区
自我介绍：想结交沈阳地区的PS3玩家

姓名：蒋学
性别：男 年龄：20+
QQ：1003220115
地址：江苏常州
自我介绍：暂无

姓名：陈佳伟
性别：男 年龄：21
QQ：953020997
地址：上海市金山区
自我介绍：本人外号"小霸王"

姓名：金龙
性别：男 年龄：28
QQ：110820356
地址：北京海淀
自我介绍：暂无

姓名：反叛的鲁鲁修
性别：男
年龄：17
QQ：462245200
地址：山东潍坊
自我介绍：暂无

姓名：小无
性别：男 年龄：14
QQ：648056273
地址：云南大理永平
自我介绍：DOTA、DNF、ACG

姓名：望月命
性别：女 年龄：17
QQ：330371077
地址：河北承德
自我介绍：电软真相帝

姓名：金宇松
性别：男 年龄：17
邮编：113200
地址：辽宁抚顺新宾县肇兴街87号三单元402
自我介绍：暂无

姓名：周丹
性别：男 年龄：17
QQ：1219273222
地址：安徽省安庆
自我介绍：MH狂热级粉丝玩家

姓名：波列斯拉夫斯基
性别：男
年龄：26
QQ：740296739
地址：北京市宣武区
自我介绍：暂无





眼力大考验：以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！



秋天是伤感的季节

DR我每年都订阅到现在也有十几年了，因为我身体的关系我一直在家里面，平时就玩游戏，看DR本来已经习惯了，可是不久前自己感觉爱上了一个比我小13岁的邻居家的妹妹，然后就。我和她以前在一起非常要好，我从小就很喜欢她，可我知道自己是什么人，就不要去自作多情了。后来我搬家了，她也去了外面读书，我们就很少见面了，可就在前几天当我回去看望老邻居时她也回来了，你知道吗，当我再见到她的时候，对她忍了十几年的感情一下子全都爆发了，那天我只是默默地陪着她，因为身体的原因我说活不清，我就问她要来了QQ，那时候我很激动，当天晚上我就给她发了QQ，告诉她我爱上她了，那天她没回复我，让我很担心，担心她会不会生气以后不理我，那天我没怎么睡着，又过了2天，她告诉我说她没生我气，我才放心，之后我继续告诉她我有多么多么的爱着她，其实我真的好爱好爱她，她对我来说就是唯一，可就在昨天她告诉我她现在不能接受任何人的爱，我们还是做兄妹吧，就这样我的心碎了，做兄妹就是根本不给我机会吗，其实我也希望她能幸福，可我因为太爱她总是控制不住，我想把心封印，只有这样了，这个封印只有她才能解开，因为我不会爱上第2个人了，不好意思第一次就和你说这些，谢谢你能听我说，现在除了你我只能和王思语聊聊了。史上最强小编就是你了，我看好你哦，等将来当上老大了别忘了送我只游戏机哦。

是我唯一就算今生无缘，来生也一定要嫁给我。

人如果死会不会成为另一种存在呢，说这话好像很伤感，呵呵，只是我现在的状态就是这样，以前玩游戏是为了开心，而现在玩游戏只是为了忘却烦恼，童年的回忆总是最好的，有朋友，有兄弟，玩玛丽战97，长大才明白那些已成过去，现在的自己只剩下伤不起的心和生活的压力，如果有一天我对游戏也失去兴趣是否代表我将要离去呢，难道只有得不到的才最美丽，又说了些莫名的东西，压力什么的我到不介意，而她才是我在意的，哎呀，DR不是应该说这些的地方啊，上帝看了可能也会生气，但我相信蔬菜汁你能懂滴，最近心情真的不太好所以想找人发泄一下情绪，下次说点高兴的事吧，【希望有吧】。

——江苏常州 蒋学


艾德桑曼利：爱情之路是苦涩的哟同学，贸进的话会有相反效果的呢。总之，这种时候多多沉默啦。沉淀的感情才是最美的嘛～！【好吧，我在说啥啊……


猴子：在为蒋读者表示同情的同时，我也劝你一句：其实有哥哥卡已经不错了。起码还有个人说话是不是，也为人家小姑娘的幸福考虑一下嘛。


蔬菜汁：我忽然想起一个好朋友，上高中之前我还到他家玩，后来就不联系了，这也许就是成长的烦恼吧。


小沛：和朋友呆在一起的时间长了，自然就会产生亲密感，希望你能通过电软结交更多朋友。


赤银：小13岁……这差距也实在有些大了，何况多年不见没有感情积累……还是放手吧。


宇多田：感情这方面我不好说什么，但是记住，活着是一种勇气，不要做一个懦夫！


莫邪：喂，表酱紫啊蒋同学！爱要靠实际行动表示出来！振作起来啊啊啊啊啊！



别以为高考结束就是解放了！！

别以为高考结束就是解放了！你们难道不知道中国解放完了之后还有抗美援朝还有内战还有三年自然灾害还有解放战争么！！！！高三的东西真心的随便听听外加随便看看书然后打打D*T*就能各种OK的好吧！！大学呢！！高数+线代，尼玛就可以无下限刷爆艾德正无限次了！！！线性代数看着性质根本看不懂有木有！！一节课不落也听不懂有木有！！比起这个，高考数学神马的都是浮云了！！！

出于对码字事业的热爱而义无反顾的加入了校学生会的宣传部，还是新闻组……各种苦13接踵而来啊！！恨不得写文的时候还要低头哈腰有木有！恨不得一天吃不上饭有木有！每天作业都都没有写完就要开始写新闻稿有木有！某鱼先生很果断的劝我赶紧脱离苦海。然后，我就犹豫了那么一小下……跑不了了有木有！！！

一开始初音打得相当崩溃，不过目前已经开始刷hard了～！（初音的激唱什么的还是算了= =）同时，我发现啪嗒砰也有一定的长进！相当美好啊！哈哈哈！摆脱操作渣指日可待了！！！



初闻FF10重制，内心无比澎湃，一股子青春热血完全回归到我的游戏灵魂之中。于是内敛内敛，等待在那一刻集中爆发。YUNASAMA~最爱游戏没有之一，最爱游戏女主角没有之一，等待限定，等待限定~

想想现在FF做的真心不能比，13是个好游戏，但不是个好FF，通篇人物口喷大道理，看的我是一头雾水。所以13-2的钱还是留下入手双版本FF10吧。小熊不拥抱一个嘛？要是FF10来个七曜全入手奖杯的话……完全时间杀手~~~RP啊~~~

MH3G和4都上3DS，我毫不意外，不觉得这有什么，C社曾经做过很多的承诺，但最后还不是那样，生化4就是典型的例子。这年头第三方说的独占完全就是语言上的独占，还是完全无视比较好。卡XX会觉悟的，FF10公布了我对此消息完全淡定的说。

首先对小编们辛苦做攻略的精神支持一个，但是现在攻略（我实话实说了）做的真的……怎么说呢？感觉那几页纸绝对不是我们想要的，现今网络很发达，获取攻略详细内容也不是件困难的事情，其实可以考虑剧情攻略，再加上小编们的一些看法之类的，可能会比较好些。至于流程部分可以不用那么的详细，挑些重点的内容大致说下即可，这样既可以避免与网络上的内容重复，也能彰显杂志、攻略的不同之处，能看到网络上没有的东西（那就是小编对于剧情剖析的墨水啊！）。可能是我不了解吧，这也只是个人的一些主观看法。加油~

汤米漫画：哎~叔儿不挂，我上次写那半篇文章也没法继续，等下次吧。

——安徽合肥 空末年


艾德桑曼利：：C社这样傲娇的行为很明显是在新时代之前再捞一把嘛～难怪C社暗荣是好基友，这俩人骗钱手段真心的异曲同工……


猴子：MH3G和MH4是wii版MH3的续篇，尽管CAPCOM劈了很多次腿，但是这次我可以跟大家保证：C社这次绝对没有劈腿，只是平行移植而已。


蔬菜汁：我相信猴子达人大哥的眼光和看法，所以我也要说，那真的只是平行移植！


小沛：猴子的说辞嘛，还是具有一定含金量滴，平行移植~平行移植。


赤银：就算游戏独占，怪物又不独占？还会串门的嗯。至于攻略……只能说尽力而为之。


宇多田：FFX必然得入手双版本啊，这个咱俩已经在微博上聊过了，至于攻略都是眼泪啊！


莫邪：一股子青春热血到底是什么样的热血啊？我现在也血液沸腾了啊啊啊。



这是我的第一封信（误），就登登吧，话说生活中没有一个好基友，生活就没了基情……而我的好基友便是龚某某（算了还是不写真名了），龚某某真是一个很帅的MAN，每天都有好几个花痴小妹妹给他写情书，作为同桌的我们，一星期就成了好基友……上课？无聊？怕什么？搞基！自修？电软被没收了？怕什么？搞基！寂寞的夜晚没妹子陪？怕什么？搞基才是王道！可是，就在昨天，老师把我们换开了，原因？龚某某在看《XXXXXXX》的时候被老师发现了，万恶的《XXXXXXX》，早知如此就不买了，我的好基友（以上纯属虚构，如有雷同，你无敌了。可是由于换座位，我失去了一个“好”同桌！）

还有小P又被封印了。《怪物猎人》才玩了300多个小时啊，悲痛欲绝的我真的想找一个好基友。我对《怪物猎人》真的很有爱，还有3G真的要在3DS上出啊，为了3G只能去买3DS了吗？只有300多个小时的狩猎经验不敢跟赤银比。想象一下联机不用动只管收素材一定很爽，话说要成为职业玩家的游戏时间要超过1W小时，天天挂着也要4000多天，我觉得玩个500小时也差不多了。

没了PSP只能用画画技能来消磨时间了，画了一辆车，怎么看都有点怪，汁叔帮看看毛病出在哪，也许是好久没画了，生活充满了乐趣，没的玩PSP没关系，组队刷任课老师，像普通老师刷起来就是虐啊，刷50分钟都打不死的班主任可以捕获什么？……最后祝各小编早日找到自己的好基友、好朋友……要登啊，这是基友之间的约定，真是万变不离搞基……

——浙江嘉兴 “菜汁他弟沛子他哥”顾仁杰


艾德桑曼利：顾仁杰，好基友好盆友！搞基才是王道对不！？对不！神马时候把基友也拉入DR这条贼船上来！（啥！？）DR之神罩着你呢！【看向菜汁儿】


猴子：4000多天？怪物猎人系列诞生至今有4000天没？这位读者您仔细算算是不是多了个0？


蔬菜汁：吾弟（不知神马时候被强认做哥哥的），看了你画的车，觉得很好啊，没什么怪的。


小沛：比起后边的内容，前边的激情故事更有意思，不知道其他人同意不同意。


赤银：1W有点多，我才不过数千。其实你可以等MHP4，虽然那时可能就要买个 PSV了。


宇多田：这年头的年轻人真的是基情满满啊！话说10000小时也太扯了。


莫邪：生活中没有一个好基友，生活就没了基情……好吧，我觉得这句话做签名太好了。



有梦，就去追吧……

●这是我在《新宿事件》里最喜欢的一句话，虽然这句话有时会充满辛酸与无奈。
●皮耶罗这个赛季之后就会离开斑马军团了，最后只希望皮耶罗在尤文的这最后一个赛季，我们能够再次问鼎联赛冠军，Forza！JUVEN！
●看到皮队要离开的消息，我的心情一下子跌倒了谷底，好久没有这种无助的感觉了，我不敢去想8个月后的情景，现在的我就已经止不住自己的泪水了，天啊！
●外婆这次手术之后的恢复期远比我想象中的要长很多，上次回家发现妈妈因为照顾外婆也累病了，可是无奈儿媳远不如女儿用心，有些事情真的让人很无语……
●看来今年我的白金目标要从之前定下的50个提升到70个，事情变得有趣起来了……
●我的一位同学放着大家都羡慕的工作不做，非得瞎折腾，他之前工作无非就是累点，但待遇神马的绝对A+级，现在的工作每个月还得和家里拿钱才够生活，大家千万别学他，这都是从小给宠坏了的臭毛病！
●即使吃遍天下所有美食，最好吃的还是家里妈妈亲手做的家常饭菜！
●《WE2012》那X疼的网络，每次当我要赢球的时候就掉线，那一刻我真是连杀人的心思都有啊！！！
●大学时每晚睡觉前都会用小P看个电影或是几集动画，但现在每次躺在床上拿着PSP看几分钟就困得不行，一部片子断断续续看了几个月都没完，看来我真的是老了啊……
●当看到IGN给了《神秘海域3》五个十分满分的时候，我知道自己在编辑部的第一款满分游戏就要诞生了，前作《神秘海域2》目前PS3游戏中最震撼我的游戏，没有之一，这次的新作光是看那宣传片就已经让我激动不已了，感谢顽皮狗一贯的工作态度，是他们让我们这些玩家可以玩到如此美妙的游戏！
●每天晚上躺在编辑部的折叠床上准备睡觉时我都会问自己：笨熊，你准备好了吗？



信件相关情报：QQ邮件

亲爱的各位电软的小编们：

大家好啊！小弟我终于又给你们写信了！不知道大家十一过的咋样啊，估计也是在加班吧，辛苦了！

前些日子忙点事，所以也没写信。在这里就写点十一期间的事吧。

本来过节之前和徐磊哥约好十一一起去打游戏，不过徐哥因为身体不适没能成行。有点可惜……然后在十月三日去本溪关门山看枫叶去，走高速的时候那个车堵得啊。我和我爹一边等一边骂……本溪的交通系统在那一天瞬间崩溃……去景区的路基本堵死……在路上等到肚子咕咕叫……后来考虑一下，众人决定还是先去本溪水洞，要是先去关门山的时候就真的"关门"了……然后一行人在吃完午饭后直奔水洞去了，当然这里的情况也是不容乐观，排队的人排到了山顶……我们一行人于是托关系直接入场了。晚饭之后发现旅馆爆满，于是找了一家洗浴中心找了一间房住下……等第二天早上发现休息大厅里全是人……用来搓澡的床上也躺着人……估计今天情况好不到哪去的我和我爹一早上逃回了沈阳……于是关门山的照片就拜托跟我们同行的朋友了……

目前游戏啥的还是等《使命召唤 现代战争3》、《战地3》和《极品飞车16》中。最近还喜欢听《GTA4》中的电台音乐，强烈推荐The Beat 102.7电台！

目前想写的就是这些……期待啥时候我也能主持闯家一回……

PS：话说这信的内容没啥能刊登在闯家的啊……大家看照片吧，我真是羡慕有单反的人啊！另附本人近照一张，虽然在微博上发过了……

——辽宁沈阳 李驰


艾德桑曼利：十一期间果断去了青岛，断网断手机信号，各种海产品吃到吐……到了北京，一下HX号，我第一个感觉就是哪里都不如本地好……


猴子：国庆期间果断地只回了一趟老家，没有去任何地方旅游，我的选择是对的。


蔬菜汁：沈阳电软二人众之一的李驰你好，磊哥的经历已经在上期被分享了，杯具啊~


小沛：所以说以后搬东西的时候一定要小心，万一磊、磊哥有什么不测，可是DR的损失啊。


赤银：十一期间果断去了一趟魔界，调解了一下魔族和人类、龙族之间的纷争。


宇多田：其实上期专栏我就已经暴露了自己十一期间的行踪，来捕获我吧！


莫邪：李驰、磊哥，你俩在一起的时候都聊些什么啊？让人浮想联翩~嗯嗯。





信件相关情报：
手机发送的QQ邮件

各位亲爱的小编大家好，当我写下这封邮件的时候已经是我天朝X庆节结束后的第一个工作日了，但对于一个住在嫦娥X号发射的高二党来说毫无压力……（因为我们还有某少数民族自治州周庆再闲一天）

来谈谈我和电玩的故事吧，在我还是个4岁的小屁孩的时候，俺已经对魂斗罗和坦克大战、赤色要塞等游戏很熟练了，也许对于大多数玩家盆宇来说，你们玩的是FC或者小霸王，但我老爸当时用步步高键盘学打字（上面有插卡带的卡槽）。于是在一个RP爆发的下午（我也记不得上午还下午了，丫的管TM的）我老爸带回来几张卡子（当地称呼），于是我的漫漫电玩路就迈出了第一步……（预知后事如何请听下回分解）PS:别以为完了，我还有…有话要说e_e

猴子:哈哈，恭喜减肥成功，像我这样瘦得像根柴的根本不能体会那种压力。

小沛:作为领军人物一定要把电软办好啊，这是约定！

蔬菜汁:猥琐的怪大叔…才跟你唠两句嗑就发动敷衍技能。（不会还在看CJ的妹子吧）

赤银:走自己的路让别人说去吧……我不会告诉你我猎人小有成就的^O^ 嘎嘎。

小紫:对于事物很有自己的了解，专栏办得不错哦，加油啊支持。

宇多田:PS2的时代咱实况的技术还是不赖的，攻略总队长辛苦啦！寄生前夜的攻略赞啊！

莫邪:到底是个啥样的萝莉妹子呢，期待 …(舔嘴唇)

呼呼，终于写完了，关于我的那点陈芝麻烂谷子的事我会陆续带来的，我是用手机写的，所以一定要登啊，这是约定。

——四川凉山 overcome


艾德桑曼利：好吧，其实我不会告诉你你把我漏了的，真的哟！【= =】同时我也不会告诉你，某艾的ACG之路是从初三才开始的= =

猴子：减肥是一项长期艰巨的任务，能不能继续瘦且不说，起码不能再涨回去了。


蔬菜汁：用手机打出这么多字，啊，真是辛苦你了，嗯嗯，好吧我的敷衍技能又开启了。


小沛：以后用手机发过来的邮件一定会第一顺位被考虑的，嗯嗯，这是约定！


赤银：走自己的路？这是针对哪期啊（笑）祝你能够成为一名伟大的猎人！哈巴拉！


宇多田：虽然现在我WE技术不敢说怎样，但是PS2时期的咱也是出去比赛拿奖的~


莫邪：咱怎么会是萝莉！你这是想搞哪样啊？小O！还敢舔嘴唇？！【瞪】





液晶电视除了玩游戏还能当高清播放器

自从前两天升级了电脑之后，我装了若干个PC游戏在机器上，但是最近一段时间始终没有什么值得关注的游戏，所以玩的也不多。不过两年多没关注PC游戏了，这次看到的PC游戏界，已经跟之前几年有很大不同了。现在欧美业界已经成为绝对的游戏主流，一般来说只要不是什么战神啊战争机器之类的独占大作，都会出PC版，而且你电脑配置够高的话游戏画面也不会比主机版逊色。那么，是什么因素在影响大家选择PC还是游戏机呢？大概第一取决于大家是不是习惯用电视跟手柄玩游戏，第二取决于大家能支配的资金是多少，一台6000以上的PC，游戏画面不会比PS3差；PS3的破解版或者XO的Kinect版加上一台40寸左右的液晶电视差不多也是这个价格。现在想做个跟得上时代步伐的玩家，果然还是不容易啊。不过我还是倾向于拿电视玩游戏的一派，原因在标题上。



电官博 软方客 留言摘录

来 小无：
月考考砸了我去，咦，这次是七连还是八连来着？好久不来都给忘了。

回 蔬菜汁：
好像是8连吧，我发帖晚了两天你居然还算准了沙发，你究竟怎样弄的？好久不来的小无？考砸月考会有什么后果？下次可不可以写下来给我们分享一下？

来 最接近恶魔的人：
失败失败！！！沙发计划又又又失败了！！！菜汁下一次看留言帖时可否事先通知一下我呢呵呵。
309期艾德桑曼利回归高兴哈哈哈哈！！！菜汁君艾德桑MM是否成功转职成御姐呢？最后大喊一句：“艾德桑曼利我们爱你！！！！！。”

回 蔬菜汁：
没问题，恶魔，下次留言时我可以事先通知你一下，不过前提是你得让我知道怎么才能通知到你。其实至今咱都不知道小艾德到底是什么样子呢，每次看她的文字都能感受到那股子对游戏浓浓的眷恋之情。

来 小无：
矮油，309期居然发现了打DOTA的基友，一定要勾搭一下嗯……咦？漫画世界？那是啥鬼畜玩意= =?

回 蔬菜汁：
漫画世界是一款基于平行世界与3维世界的初级模板而构建的一个准角色模拟游戏，为什么不说是准角色扮演而说是准角色模拟游戏呢？因为本作的制作人哈维里佛斯先生曾为这款新类型游戏下了这个定义“角色模拟”，漫画世界……不一样的世界——以上全属虚构，本留言告诫读者请勿轻信陌生人的话，要时刻提高自己的甄别能力。（被众人踹飞）

来 记江南：
逐字逐句地看完这个文章以后，我的心久久不能平静，震撼啊！为什么会有如此好的文章！纵横网络BBS多年，自以为再也不会有任何文字能打动姐，没想到今天看到了如此精妙绝伦的这样一篇文章！博主，是你让我深深地理解了“人外有天，天外有人”这句话。谢谢你！在看完这文章后，我没有立即回复，因为我生怕我庸俗不堪的回复会玷污了这网上少有的文章。但是我还是回复。

回 蔬菜汁：
看到江南你的赞美之词，我那原本深沉、纵横满脸的褶子又毫无规律的动了几下，随之而来的就是一如既往的平静。咱现在好歹也见多识广，知道自己几斤几两，人外有人这句话一点都没错，内天看到一个写手写的文章，那才叫一个绝，我现在你念给你听：我们去吃份吧，们去吃份吧，去吃份吧，吃份吧，份吧，吧！——怎么样？是不是特别有力度？

来 o丁夫人o：
这一楼二楼看着有要领证的感觉。。。。

来 退后下一步：
一楼二楼是机油!鉴定完毕!



信件相关情报：官网邮件

前段时间因为什么考试啥的原因一直攒着DR没看，今次一下子看完啦发现已经有新编辑加入了呢，于是心血来潮想画贺图（？），现在把这个涂了一个小时的渣渣奉上！（趴）

嗯说来还记得咱么那个画全员娘化的（你还好说！）。上次那张丑的惊天地泣鬼神的图居然登上了呜呜呜都不知道该说兴奋还是羞耻好了（捂面）。大家的吐槽看得咱真开心哈哈哈（M心启动中）不过艾德是雌性还真是吓到咱= =（顺祝考试顺利等待乃回归哟）然后现在是（厚着脸皮）跑来继续画小紫（女体）www虽然说看到最近的DR错字错排错资料啥的基本没有了表示很欣慰（？）但是既然是加入了DR编辑部这孩子就是共犯!（什么跟什么啊）于是！LET'S打击报复！（不对）小紫女体化奉上！（其实只是因为这货不会画男人）

（一直在想自己给一只纯良（？）的新编辑画这种东西真的大丈夫？）魔女什么的最萌了！不要跟咱提那个仔细看其实缺了一块的头！奇葩一样的手！糙到死的上色！（你够）

咳...（回复原状）以上。希望这封邮件被看到然后同时咱还不被小紫的怨念斩杀TUT（伏地装死）

竟然在Vol.309闯家交友上看到和我名字完全一样的都叫肖峰，就连居住地都是呼和浩特!就是QQ号不一样。这个世界太神奇了!

实在舍不得撕书了，就用邮件当回函吧。

——网友阿七

艾德桑曼利： 不要这样啊亲！某艾真心的不是雄性啊亲！！明明说好我的定位是“伪·霸气侧漏的F女一只”啊亲！别这样！！

猴子： 如果把《天龙八部》里的萧峰大侠也算上的话，那么这个世界实在就是神奇得不得了啊。（其实国内姓肖的绝大多数都应该是草字头的“萧”，有空找登户口的警察给你改回来吧。）

蔬菜汁： 上次的全体编辑女性化的画，看过以后表示很想喊嗷嗷嗷嗷。

小沛： 好豪放的名字——肖峰！而且是在呼和浩特，一种崇敬的心情油然而生。

赤银： 放心吧，你不会被斩杀的……因为新编辑已然被纳入DR黑历史长河中去了。【叹】

宇多田： 小熊有一位关系很不错的哥哥名叫乔峰，你们几个之间究竟是神马关系！！！

莫邪： 代替已经不再了的小紫同学谢谢你，他会永远活着我们心中的。另外求帅哥版莫邪~



愛は出会い・別れ・透けた布キレ……



- 《通灵王》漫画要恢复连载了！虽然貌似是恐山篇的冷饭？不过聊胜于无啊！林原女王特地在Nico动画上注册了恐山安娜的ID发布《恐山ル・ヴォワール》的翻唱以表示庆祝，赞啊！这几日一直在无限loop……安娜×叶（避免歧义）王道！待截稿了让我去补一遍动画＋漫画去。
- 继续这个月的财政报道，临近月底结余1000有余。为了省钱有好多想要的东西都没敢出手啊……痛。等发工资了先去把3DS入了，年底大潮就要到了是该时候预热了。
- 11月13日北京囧囧有神6同人展，决定和某人去转转。貌似天闻角川也有出展，看情况淘几本小说支持下汉化代理正版好了……日文原版党艰难爬过。
- 最近流行普通・文艺・2B的三连状态，于是俺也来凑下热闹好了：普通状态的赤银——刷微薄拖稿中、文艺状态的赤银——打游戏看动漫小说听音乐拖稿中、2B状态的赤银——蒙头大睡拖稿中。
- 某人莫催，这次进度比上期要快的说……嗯，快那么一点点。
- 百年一遇的大光棍六一节就要到了，提前祝各位团员节日快乐了。欢迎诅咒。

你要是再拖稿，就自己排！#%！#%！

1/2

最近，听一个朋友说《皇牌空战6》的大规模集团式空战很是壮观，这个月月底一定要买这个游戏。

上周看完了《超时空要塞F恋离飞翼》（大概是这个名字吧），说两句~~勇哥的19依然很帅（至于是YF还是VF，我是菜鸟不细究），一看到勇哥登场心里立刻有了一种妥妥的感觉，勇哥快拍死它们。看了看贴吧，有人在讨论勇哥能不能打过绿毛的哥哥，我个人认为这是能做到的，疯子会武术谁也挡不住呀（主要是听说勇哥的机体是VF－19的皮＋VF－29的性能，这就闹不住了）。至于其他人，公主的离去让人出乎意料，不过从结局看应该没有死，活着是必须的，估计几十年之后会驾驶着VF－49以金属形态回来见女王。女王很是聪明，选了个保存美貌的最好的办法。至于绿毛，我只能说，祝你好运。

什么是主流？什么是非主流？这个不要以自己的观点去定义。大家喜欢的就是主流，至少我是这么认为的（也许我的这个观点也有些片面）。

又要截稿了，又要拖稿了！你那什么什么写完了吗？我等着着急排版呢！



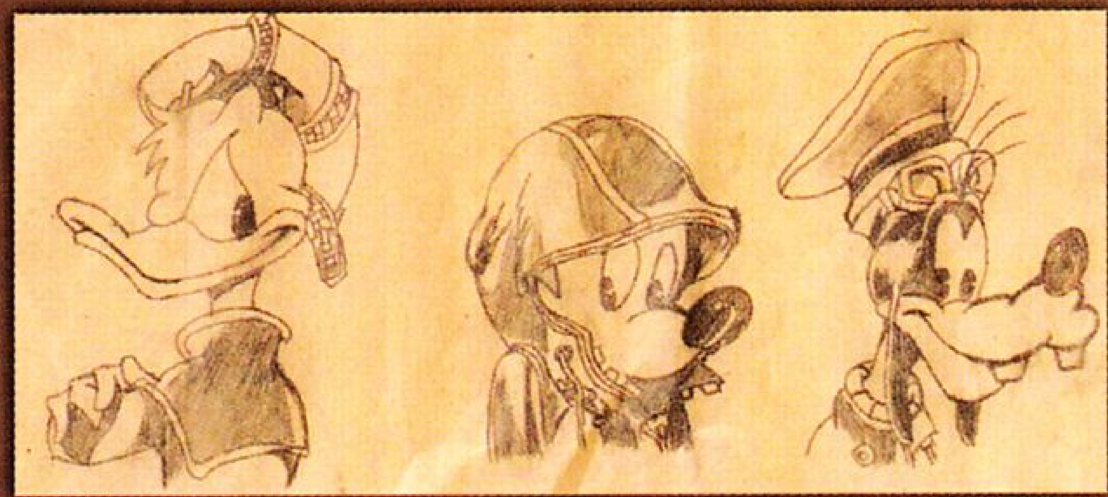
信件相关情报：画着唐老鸭的灰色大信封+308回函+一封短信

高中生活压力很大，晚自习套上了语文书的书皮偷瞄，看的很是兴起，不知不觉睡着了，老师眼睛太好了——火眼金星啊！我就这样杯具了，老师叫起我，接下来就是漫长的交流感情时间，生不如死呀！特别是老师一脸微笑的对我说："这位同学，看来咱俩得交流一下感情了。"此刻我顿时石化。下自习后为了DR就一狠心，一咬牙，跺着脚厚着脸皮找老师交流感情。

最近正在攻略《死亡空间2》，这游戏太给力了，每次玩时身边总会有一个强大气场，而且是在晚上，气氛渲染不错呢！但是为什么电视上的字总是小的要命，只好使出斗鸡眼凑到屏幕前看，可怜我那老电视啊！在班里我可是玩单机游戏最多的人，呀呀个呸的，就是找不到有共同语言的人，他们都喜欢网游，整天在聊DNF什么的，让我觉得很有代沟。好不容易在墙角发现个爱玩家用机的，没想到是个Wii迷，失望ing。我不是任黑，只是喜欢360罢了，和赤银一样，对美编胖子的正版360夜鹰羡慕嫉妒恨，宇多田告诉我的MGS3调时间没用，死了几次后过了，我过了，我自豪呀！

作为一个老读者，希望DR恢复当年的辉煌，永驻青春，如莫邪姐姐一样，嘻嘻。

——贵州 梁发欣



艾德桑曼利：啊啊，DNF这XX游戏我实在是玩不起……一没钱二没技术。尽管我一直觉得，没钱最重要……人民币斗士神马的最讨厌了！

猴子：既然你玩的是360，那么你整个好点的显示器玩吧，千元以内的配上VGA线效果也不错，绝对秒杀你的老电视。

蔬菜汁：套上了语文书的书皮偷瞄……看来小梁你已经掌握了某种技能了。

小沛：对美编胖子的夜鹰羡慕嫉妒恨的不止一个人，话说我也……［咬牙攥拳］

赤银：我倒是没有羡慕嫉妒恨啦（华丽笑），不过是是偶尔拖一下稿，调戏他一下而已。

宇多田：用更改主机系统时间的办法让The End老死是众所周知的，你居然说没用？！

莫邪：被发欣说永驻青春的我想知道，到底怎样才能青春永驻啊啊啊啊啊？



信件相关情报：白色普通信封+两张鸟的邮票+两张回函卡+三张照片+一封信

花钱未必能买到高质量的游戏，游戏的质量和钱多少没有关系，和制作商的技术实力诚意以及重视程度有关系，因此《生化4HD》感觉上当，与《生化5》比很像2个公司的作品，它们不是做不好！目前只有《寂静岭：归乡》、《灵魂能力4》上当，现在又多了个《生化4HD》版，编辑们有感到上当的游戏吗？

只有SONY自己才会真正重视PS3的游戏质量，《战神起源》与《生化4HD精选》相比更加证明这一点，通过《生化4》才发现竹内润是一个多么出色的制作人，就像《战神2》的导演，现在暴露了《生化4》太多问题，很想问问PS3版与X360版在画面上哪一版本更好些，《生化HD》，主要是《生化4》……"湖上的启迪"漫画很让人感动，不明白的人可以去看看华纳的老电影喜剧片、罗伯特·德尼罗的《老大靠边闪》，汤米的画功真出色，在下佩服，内容也好过以前。

——天津 前田庆次



艾德桑曼利：会画画的人我一直很佩服！想我学了素描三年啊！如炼狱一般的挣扎后，我唯一的进化就是：原来画圆锥像柏树，现在画圆锥像针叶松……

猴子：说实话战神起源做得好是因为有现成的引擎。要是CAP厚道一点用5的引擎来重制4的话……（估计今年内就出不来了）

蔬菜汁：每次看到庆次的照片，都觉得他特别像个隐藏在市井的武林人物。

小沛：：《老大靠边闪》……汤米大侠的漫画的确很不错，谢谢庆次读者每次都寄长信来。

赤银：上当倒不至于吧……虽然很多游戏确实坑爹，譬如《MHP3HD》。

宇多田：说BIO5比4好的我还真没见过几个啊，BIO4里有太多出色的东西了，要深入啊！

莫邪：嗷嗷嗷（学某人状），有时间的话咱也画个插画给大家看一下。［撇嘴］





信件相关情报：普通牛皮纸信封+两张防治大气污染邮票+309回函卡+一封信

前言：看看现在留言的都是高中生、大学生，自己都毕业5年了，哎，老了啊。对待游戏不像以前很有热情了，只是放松的一种手段，觉得这种心态很适合我这年龄的人，平常心最重要……

正文：你们好！太多人了，也不知道该对谁说，我的游戏年龄应该比你们都大，看游戏杂志也很长时间了，突然想写点什么给你们了，八年不写信了，信纸是用EXECL打印的，见笑了。

本人80后，80年代初出生，可以说是从FC时代过来的人，对于游戏的发展，可以说是了解一点。先说说我的主机都有哪些：FC、MD、SS、PS、X360、PS3；掌机方面：GBA、GBASP、PSP1000、iDSL，以上游戏基本都过目过，呵呵不过都是挑着玩的，不知道为什么现在的游戏画面越来越好，但玩起来感觉不像小时候了。记得《名将》、《三国志》那种横版游戏最受欢迎，《KOF97》是格斗系最有人气的，当时很羡慕临班一同学，可以说是本年级最强，在我眼里就是神，一点也不夸张那时除了学习，我脑子里就是游戏了。因为那时除了学习也没别的需要操心的了……很怀念那段时光，各位同学们，好好珍惜吧！

现在的我，对游戏的热情已经减半了不少，只对少数几个类型游戏感兴趣，FPS、战神系，其它的真玩不来，RPG是真没时间，几乎天天加班，回家基本没精力了。现在的PS3基本处于落灰状态，其它的主机送人的送人，便宜卖的便宜卖，在我这也是浪费，还是给喜欢玩的人吧。

在这想说下《战神》，这游戏真不错，一共5部，PS2上两部，PS3上一部，PSP上两部，我都通关了。但个人感觉，PS2上的《战神》和PS3上的《战神3》最好，其它的都可以忽略。第一次玩，是因为在电视上看到一个专门介绍游戏的节目，记得是07年夏天，是《战神2》的视频攻略，当时感觉就像是在看电影一样，不用玩，看看就已经很满足了。后来证明有这种想法的不只我一个。我身边就有好多人喜欢"看"战神游戏，呵呵。还有，我游戏时间最长的就属GBA上的《火焰纹章》3部曲了，目前还没有发现有超过它们的SLG游戏呢，带着你自一手打造的队伍去战斗，感觉就是不一样。不知不觉写了一页，打小语文就不好，写的乱七八糟，不知为什么，现在捧着PS3不知道玩什么了……写的比较乱，没什么重点、乱写的，随便看看吧，看各位小编这个游戏必入、那个游戏必入的，真羡慕你们的热情，加油吧。

——北京海淀 金龙



艾德桑曼利：咳咳！楼下那位大叔注意态度。游戏变多了，但是我们好像都没有小时候那种非要打通某一个游戏的决心了，很多东西，也就这样放过去了……

猴子：其实《战神》系列在手机上还有一部，名字叫"God of War: Betrayal"。如果你有N73以上的手机的话可以试试，不过按你的标准应该属于"可以忽略"的类型。

蔬菜汁：谢谢在日企工作的金龙同学对一处错误的指正，真棒！以后也要继续哦！（咬牙~）

小沛：金龙同学的字写得很漂亮，内容也趋向于成熟稳重，可读性非常高。

《电软》回函卡讨论话题

你知道哪些游戏的趣闻秘史?

陈佳伟 上海金山 我很久以前在FC上玩过一款叫《宇宙战将》的游戏，过了三四个月，我同学对我说发现一款很好玩的游戏，我进入游戏，哇，跟我的《宇宙战将》一摸一样，我看了下标题《帝国时代》一下子愣住了，后来我才知道是大名鼎鼎的《最终幻想》，就是有暗号黑玫瑰的那款。看了《电软》后知道还有《太空战士》的称号，我怀疑我玩的是大陆版称号还是山寨版的？无限郁闷中……

顺便提一下，我哥说在最后的迷宫墙壁里可以发现一把最终武器，是否有此事?

杨璟 湖北荆州 宇多田和赤银涉及的游戏都是我喜欢的类型，那啥沛叔和汁叔的问题可以拿来找回儿时的记忆，小紫的问题中规中矩，总之一百个问题个个都好。

蔬菜汁乱入：为毛没有某编的名字嗷嗷嗷。（赤银乱入连击：不是有汁叔么？）

梁发欣 贵州 当初玩《旺达与巨像》时还以为爬不到空中庭院呢！看来实在是太高了，只是打打金壁虎加气而已或者是在已死的巨像尸体旁许个愿再来一回，不过画面顿时变成了一种看老电影的感觉，跳起来往下刺的血量也挺惊人的，不过初期巨像较为好用。（X、R1+□）

东京电玩展上你最感兴趣的是什么?

叛逆的鲁鲁修 山东潍坊 东京电玩展倒是没什么，就是在我写下这封回函的时候，碰上了让我失望的事——《怪物猎人3G》+限定版主机这件事，价格才20800日元！直接打击我啊！我光买3DS就花了1890大洋啊！以后再也不那么早买主机了，先观望的好。

梁发欣 贵州 本届TGS我最关注的是《寂静岭 暴雨》，从试玩影片里看到主角角逐怪物时太给力了，不过感觉怪得皮真是有点厚。最喜欢主角在一个通道里被追逐那一场，太有爱了。

陈佳伟 上海金山 1)PSP限量版“红黑双色”实在太难看了，而且3000的宏没有2000的红来的好看。PSV马上就要发售了，索尼还推出所谓“限量版”，只说明一个词“坑爹”，你当玩家都是XX啊！索尼你太狠了！

2)《第二次超级机器人大战OG》、作为《第二次机器人大战》与《第二次机器人大战OG》的完美融合篇必玩。（雾很大）

杨璟 湖北荆州 当然是PSV12.17的上市啦！V公主的实力超群，实在想快些看见她的身影。

赤银： 记得当初《战神》的攻略还是在某《游戏风》的杂志上看到的了，沧海桑田啊。

宇多田： 我也会时不时的有游戏低潮期，不想玩游戏，不过过一阵子就会恢复过来。

黄邪： 金龙大侠，你写的一点都不乱，至少在我这个女纸看来很有意思，以后要继续写信来，这是约定！

天蓝色的信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+307回函+一封很别扭的信

……事实证明，307到手以后，我的好运来了。应该说是“桃花运”来了！来得如此突然！我被美少女告白了！千真万确！

我一直觉得自己相貌平平，还多重人格，上次与我家小谁（男的，我死党）打赌把我照片PO到DR贴吧上，有人骂我就算我输，我寻思我长得不丑就发了，结果被美编头子一辉哥打击了，“由于你长得太丑……我决定把你和谐掉！”害我输了，请他一顿KFC，不过现在有美少女向我告白，哈哈，说明都是浮云！这种幸福感才是真的！我的长相并没有影响市容！谢天谢地，还算有人看得上。

话说回来，我与宇多田就有缘了，我这也是异地恋，而且她也住浦东，与小驯鹿在同一地区，这不禁让我想象你们是怎么“勾搭”上的。嘿嘿，由于家教严，17岁之前我一直没有那种举动，最多看到一对对的心里不平衡。现在我解除了禁锢，兄弟们还在屁颠屁颠地追妹纸，我却被“大波萝（莉）”告白。（重点来了）之前和她在上海见过几面，后来一直保持联系，这天她突然对我说：“你愿意当我的BF吗？”我当时就喷了，“这，这算告白吗？”“算。”由于我对她也有意思，就毫不犹豫答应了。我怀疑自己是否有资本找GF，又不知道她是否整我，于是把QQ头像换成“斯诺”，她立刻就换成了“塞拉”，我换成“克劳德”，她立刻换成“蒂法”，这难道还不能说明一切吗？……人类已经阻止不了本兄贵了。

于是我深吻了307封面塞拉的脸，走到阳台被流星砸中了头。

——江西贵溪 “桐生一马”曹越

艾德桑鲁莉： 别这样= =,单身是珍贵的啊……ps：话说这“一大波萝莉”懂得还是不少的嘛……个人深深表示怀疑。

猴子： 异地恋这种东西真是好啊，我就一次没赶上过。诚征外地妹纸与本猴异地恋。

蔬菜汁： 但愿别是美少女同学和别人打赌输了才向你告白的~万恶的打赌啊。

小沛： 嘿真棒，终于看到读者朋友秀浪漫史了，还是个异地的，啧啧啧~

赤银： 几家欢喜几家愁啊。恭喜你小越越，2011年大号光棍六一节你不是一个人过了。

宇多田： 异地恋最重要的就是信任以及坚持，这是我唯一能给你的忠告，加油吧少年!

黄邪： 曹越小正太乃好，看到乃的爱情故事，孤深表安慰啊，加油!



表白帖福利－素墨稿变作上色版之曹越画

小沛：下一个供人参观的会是谁呢?



- 一场小雨过后，天儿就凉了。还没来得及去香山看红叶，其实本来也不打算去，干脆就在回家的路上随便看看黄叶吧。
- 目前PS3上有5个白金了！再次重申我不是奖杯控。目前在老婆的鼓励下，打算回过头把《战国BASARA3》给白了，算是迎接即将到来的《战国BASARA3 宴》。
- 这几天的电视剧不错，《男人帮》里的哥儿几个够贫的。就是觉得王珞丹的发际线有点儿靠上，我很欣慰。
- 某日中午率领全体编辑走了二里地去吃包子，感觉很好。很多人当即表示下次还来，我觉得应该问老板要点儿宣传费了。
- 去年这个时候关注了一下“小月月”，今年这个时候也关注了一下“小悦悦”，同样的读音，不同的人，同样的笑骂，针对不同人。
- 利比亚翻开了新的一页，下一个供人参观的会是谁呢?

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 我要怎么说服父母才能买PSP啊？

——网友 sunjun

A 路人甲的建议：遵循父母的意见。因为你的父母觉得你买着个PSP肯定是耽误学习，这个也是必然的，其实你可以建议你父母给你买个电脑，这样的话你可以学习休闲两不耽误，不过不要耽误学习，就算你说服你父母买PSP了，你的学习下滑，父母也会给你没收你的PSP、到时候也是一样的，所以建议你父母给你买电脑，这样对你的学习也有帮助。

路人乙的建议：实际上在美国有患白内障的患儿医生支持患儿每天玩一到两小时游戏有助于眼球活动。还有学习为何物？学习就是为了以后有工作不是吗，但是做老板的不一定学历都很高啊，PSP上的游戏语言都是日语或英语，对学习外语还是很有帮助的。而数学那就是机战之类的问题，你要知道算出机战的准确伤害得用攻击招式×攻击招式攻击力×机师技能×机师格斗力&射击力×命中力×其他不稳定因素。学历史可以玩三国，现在《三国6》都出到晋国了，对学历史很有帮助的。我的话完了，你斟酌斟酌、对你爸妈说吧。

路人丙的建议：这个挺困难的，老一代人的思想是很顽固的，按照你的情况来看你平常在家肯定不做什么家务吧？那你没事情大献殷勤，比如经常帮老妈洗洗碗什么的，有什么事情主动去干，也不要把PSP挂在嘴上，就是让他们觉得你在献殷勤，看看反映，这招我以前用过，不知道你父母吃不吃这套。不过话说PSP真的不咋的，游戏很不耐玩，我当初买它就是当个MP4的，看看电影而已，如果上面方法不行，你真的很想买的话，你就等有了工作自己去买吧，搞不好你工作了，新的机型就出来了，那时候再买也好。

蔬菜汁的建议：千里之行始于足下，不积跬步无以致千里、不积小流无以成江海……当你内心燃起了一股子难以磨灭的希望，那就奔着这个目标迈进吧，甭管是父母在阻挠还是别人冷嘲热讽，这些都不重要，希望你早日入手PSP。看完以上三人的建议后，我觉得都很有道理，不过我的建议是，和他们战！没错儿，如果你能用说服的方法那就最好，如果不行那就开始战斗吧少年。把家庭变成一个战场，从此再无宁日！具体可以养一只狗，哈士奇或者阿拉斯加，有爱心的家长都会同意你这个建议，因为这两种狗很闹心，你父母就会由最初的喜欢变成最后的烦，然后不想养的时候你再和他们谈条件，PSP上倒是也可以模拟养狗之类的谎言顺口就来一个。当然了这只是方案一，你也可以根据自身情况来设计战场及胜利条件，看看你父母有什么兴趣爱好和生活习惯，总之，不打无把握之仗，祝你成功！早日得胜归来！

Q 求几款适合男生女生一起玩的ps3游戏？RPG和策略类的都可以推荐！

——网友 魔祈师



A 路人甲的建议：《战国BASARA3》，《小小大星球》，《三国无双6》。

路人乙的建议：《坦克大战》（PSN下载）、《小小大星球》、《暴雨》（剧情的带入感非常强）

路人丙的建议：有move的话可以一起玩《运动冠军》、《DDR》等体感游戏，没有的话那就《小小大星球》，《小小大赛车》、《小小大星球2》。

Q 1是索饭都清楚，如果一个不错的游戏有奖杯，是玩家将其完美的动力，但问题在于有时候条件达成后，奖杯却没弹出来，尤其是在游戏快要白金的时候。《战国无双3Z》的奖杯就出现了毛病！“战史”共有三部，由于时间问题，我先打通了第3部，全历史条件出现，奖杯却没出，见鬼！真没想到，正版游戏居然还能出现这种问题！很想请教龙哥，“战史”奖杯这个奖杯还能不能拿到，有什么方法……

——天津 前田庆次

A 《战国无双3Z》的BUG很少，应该是庆次你的方法不对，继续刷一次试试看。



Q DSTTi或R4i烧录卡哪个 好用些？他们现在的最新内核都是多少？网上下的游戏都可以玩吗，都可以直接玩吗，还用下补丁等一系列，一些麻烦的程序吗？神游IDSI 标配里的充电器是22V的吗，还用单独配充电器吗？现在神游的主机都是什么系统的？主机更新是个什么概念,不更新会影响玩游戏吗?本人小白，求大侠解答！~

——网友 jhjkjli



A 路人甲的建议：官方内核比较差建议用自制的内核。烧录卡的话首选TT，因为金手指多、但是开游戏慢；R4的开游戏比较快（不过已经有了模仿R4内核的TT内核所以还是TT）。网上下载的游戏如果是最新的汉化游戏就要打一些补丁（比如莉娜的工作室，勇者斗恶龙6）充电器的影响不大不要在意。更新主机是老任的一种诡计，如果你更新的话就会屏蔽烧录卡。目前支持最新系统的烧录卡只有dstwo（其实这个烧录卡非常好，在圈中称为神卡）。不要受dsi商店的迷惑（其实神游的商店只有20个左右的游戏，免费的只有一个，还是什么培训！亲身实验过，烧录卡屏蔽中！）请不要试验升级主机！

路人乙的建议：DSTTi和R4i其实玩的话区别不大，只考虑价格就好了；最新内核直接上他们的官网就有下；基本都可以直接玩，不用补丁说明的；神游的是220V的，不用单独配充电器；什么系统到不清楚，但是系统对玩游戏也影响不大，除非你要上网下软件说明的；不更新一般不会影响，DSI的破解很完美了，基本可以一直玩下去，除非老任出新花样堵截烧录卡。

路人丙的建议：看你的样子，是不是在寻找一款可以不能用那么麻烦便可以运行大多数游戏的烧录卡，如果是这样，那么你可以考虑一下目前最强大的烧录卡DSTWO，虽然有点贵，但他的硬件反烧录技术几乎可以秒杀所有游戏。如果非要选那两个，我推荐R4i，用wood内核，你可以去论坛求助，最近wood内核刚刚出新内

核，修正了一些问题。神游其实就是NDS的大陆版，所以电压这些配置是完全符合国内的。至于更新，方法是用你的机子用无线网络登陆网上商店，然后就可以升级，但建议你最好不要升级，因为升级后会影响烧录卡运行，任天堂会通过更新实现反烧录措施。（蔬菜汁建议请支持正版）

Q 请问PS3玩游戏是用HDMI线还是用色差分量线好？

——网友 teehwn

A 路人甲的建议：HDMI比色差分量技术好的太多，选择HDMI连接PS3和电视是完美的搭配。

路人乙的建议：HDMI是高清线分辨率是1920X1080要用到支持这个分辨率的显示器，色差线分辨率是430X270就是普通电视节目的分辨率。

路人丙的建议：VGA是模拟信号，分辨率只能使用DVI或者HDMI等数字信号就可以达到720或者1080P了 转vga只能480！

Q psp3000什么时候能完全破解？

——Baby

A 只要有黑客高手能够真正的完全破解PSP3000处理器（CPU）中的内核代码（Pre-IPL），那么就是PSP3000完全破解的时刻，同样也意味着3000变砖也无虑了，但这是很难的事。想等待3000完全破解是不可能了，事实上现在没人肯完全破解psp3000。因为国内的很多黑客高手都准备等待PSV发行后，转向去怎样研究破解PSV的程序，PSV一上市后，PSP3000被淘汰这种事还不确定，但完全破解的事基本就会完全被忽略或放弃。现在大部分的psp3000用户基本刷的都是100%成功率及一键刷机的自制系统。5.03自制也支持503kxploi的刷机软件，6.20pro自制中有个固化补丁，所以究竟能不能完全破解psp3000也都无谓了。



Q 1. PSPGO 由于是使用的机身内存是不是说内存坏掉机子就报废了啊？2. 有人说小GO的键盘坏掉了就要换主板是这样吗？还是说只需换摁键软胶就行?3. 现在一家正常的电玩实体店的PSPGO的售价大概是多少？4. 小GO的显示页面和3K是不同的吗？我看小GO的图标什么的貌似是横着的啊？5. PSPGO 的键盘是那种发光的吗？

——网友 啪啪啪

A 对于内存问题，大概就是内存坏了，机子就废了吧，不过楼主哪里听来的机子内存会坏啊！楼主用mp3 mp4有听说过机子没事，内存坏了么；至于键盘，go用的是手机键盘形式，键盘坏了这样的事，不会发生吧，你又不用go砸核桃；go的话1400左右就可入手；小go的屏幕比3000小一些，不过个人感觉小go玩游戏更清晰一些，go操作界面于以往psp没有区别；go键盘不会发光，嗷嗷嗷。



波列斯拉夫斯基专场之3DS篇

自从3DS在今年2月份发售以来，不少玩家并没未有在第一时间入手，而是持了观望的态度。的确，没有众多优秀游戏支持的话，任天堂一家也有点儿独木难支了。但是，随着《马里奥》系列等等脍炙人口的作品登录3DS后，想必它将在销量排行榜上大放异彩。今天笔者跟大家说说，包括价格，周边配件，购机方面等等问题。

事先声明，价格仅仅是参考，各地价格都不一样，大家也不必非咬着价格跑实体店去买，上下差点儿钱是很正常的事。

2011年10月19日报价

日版黑色1250，日版蓝色1300，日版红色1350，美版黑色1200，美版蓝色1250。

我作为一个介乎商家与玩家之间的角色，只能保证的是一个大概价格趋势，个别地区个别店面有个几十块的浮动是很正常的。而且现在机器的价格已经属于非常合理的区间，所以想入手的朋友不要再犹豫啦。

另外现在好多人都联系我，说网上价格都要低于实体店价格（大概一千零儿），我负责任的告诉大家，3DS不管什么版本，从来没跌倒过这个价格。而目前网上挂出的价格，也是挂羊头卖狗肉的无奈举动，大家可以试着问问卖家，这个价钱光买机器不买套餐和周边等等，卖家是绝对不会卖的。卖家仅仅是给出一个虚价儿来吸引大家关注而已，如果要是有些商家硬做，那就是八成儿有猫儿腻在里面了。绝大多数网店商家都是卖套餐卖周边为主，而主机价格只为吸引人眼球儿，完全没有实际参考意义（因为在掌机这方面儿机器平着出或者是稍微赔点儿卖已经是一个不争的事实，挣钱从周边配件儿身上挣）。

关于购机方面

如果玩家在实体店购买的话，比较需要注意的就是暗点和亮点的问题。然后就是机器外表上有无刮伤等等。买的时候注意主机标配是否都齐全。单机标配包括机器一台，伸缩触控笔一支，充电器一个，充电底座一个，AR卡一盒，说明书，原装东芝SD卡一枚（2GB）。注意日版机器的充电器是110V的，国内不能直接插，必须配个变压器，或者配个组装220V的充电器。需要注意的是，商家给配的220V的直插充电器都是组装的，有些可能会将原装的换下来，这两者之间不用问肯定是原装的贵，所以不要忘记买了220V的也拿走110V的原装充电器。

配件方面，目前原装和组装的价格差别很大。如果是买组装的贴膜和保护套，加起来也不会超过30块钱。而原装的贴膜一张就要80元左右。外观保护设备方面目前并不多，很多周边厂商还在酝酿之中。在这里还是要对大家说，千万不要买那种硅胶套儿，质量真的很差。有一种日本周边厂商wasabi出的金属壳比较不错，与主机的契合度也比较高，推荐大家购买（不过价格略贵，在300上下）退而求其次的话就是国内厂家生产的铝壳儿，使用过程中也不会有太大的问题（价格在50元以下），也可以很好的对主机进行外观上的保护。

关于版本选择方面

目前身边儿好多朋友都在纠结于主机的版本选择。美版机器和游戏相对来说价格比较便宜，而而日版机器价格略高，游戏也贵。这个我觉得就是得看玩家自己抉择了，比如喜欢怪物猎人系列的玩家会不由分说是要选择日版。

关于软件方面

就目前来看，游戏方面目前日版比较便宜的猴子球，任天狗，街霸4都在300元以下，而高达，雷顿，RR，WE等等都在300左右。而美版游戏方面清一色都在300以下。而且目前各大论坛的游戏交易版块也有不少玩家出游戏的，可以留意一下有没有自己喜欢的，价格要比实体店或者淘宝便宜。而像对于生化危机等等不能删除存档的游戏，价格是很低的，笔者的朋友在日本看到过有二手680日元的生化危机，可谓相当便宜，但是要是在国内的话肯定会贵上好几倍(比如笔者在一家游戏店看到一张上面贴着“中古品”标价2780日元的生化危机，店家直接喊价儿400，我不知道老板是怎么想的，不清楚他的思路）。烧录卡方面的话，目前能玩3DS游戏的还是没有（前一阵儿传出的破解视频不知是真是假，笔者估计里边儿有猫儿腻，是用两张游戏卡替换并且采取视频编辑手段来哗众取宠）。支持DS游戏的比较不错的烧录卡是DSTWO，如果仅仅是过想玩玩而已，退而求其次R4等是相对便宜的一个选择。

最后还是不厌其烦的祝大家玩儿的愉快，以上。

1

汤米漫画专栏

3DS之擦身通信篇

作者新浪微博：漫画汤米

剧本及台词提供：安藤杰尼斯

自从有了3DS……
灭哈哈哈！！
怪叔叔……
不管是坐公交还是坐地铁都一直带着它。
小伙子，你没事吧？

保持开机！
嗖嗖~~
扭过
因为……
哇噻~
擦身通信！
嘣！
哼~

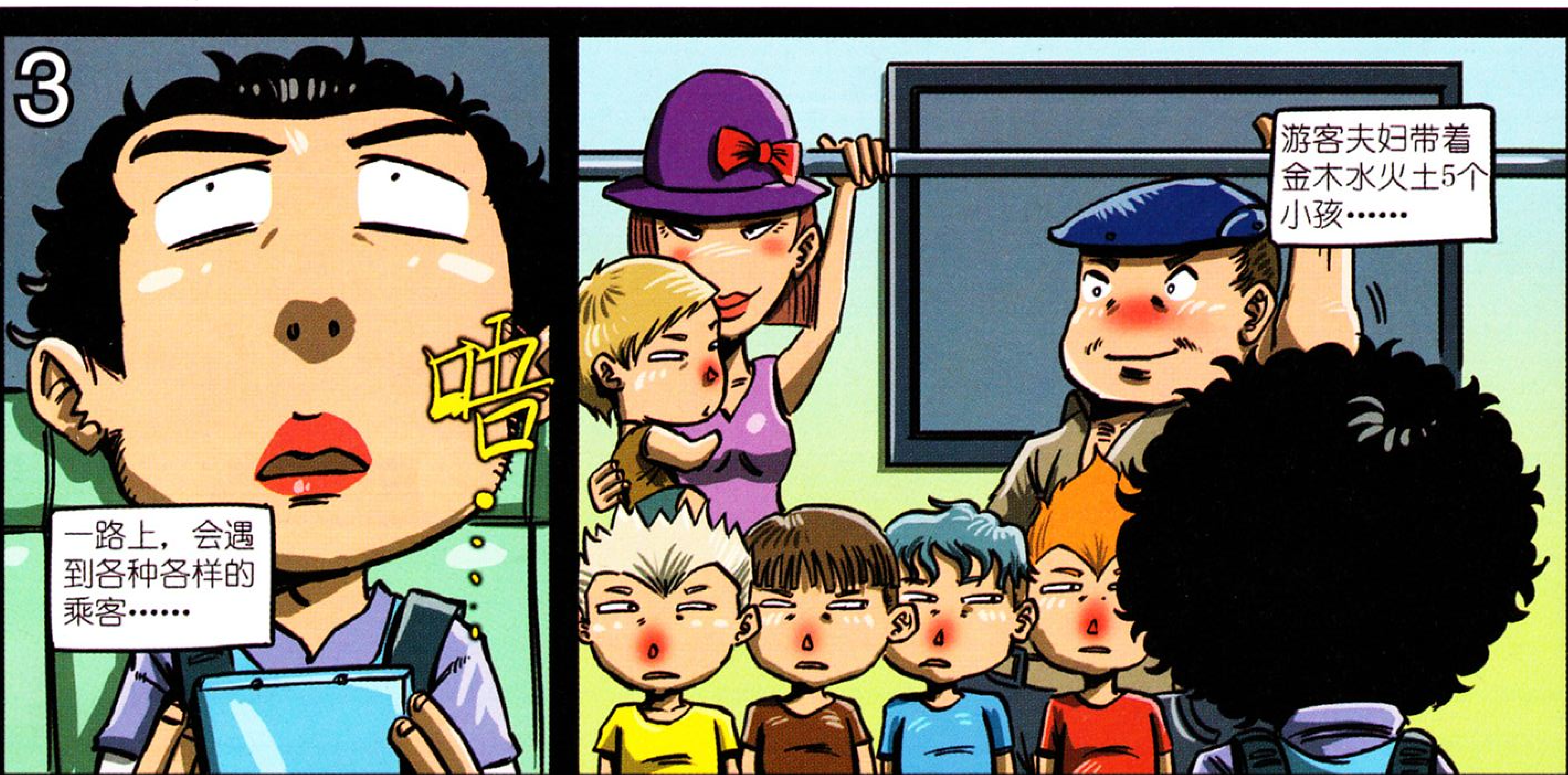
坐公交，要想找个座儿踏实儿地玩游戏那真是白日做梦。
$%&!#*
DR.AVE
因为……
早上人巨多。
下午人超多。
晚上人怒多。

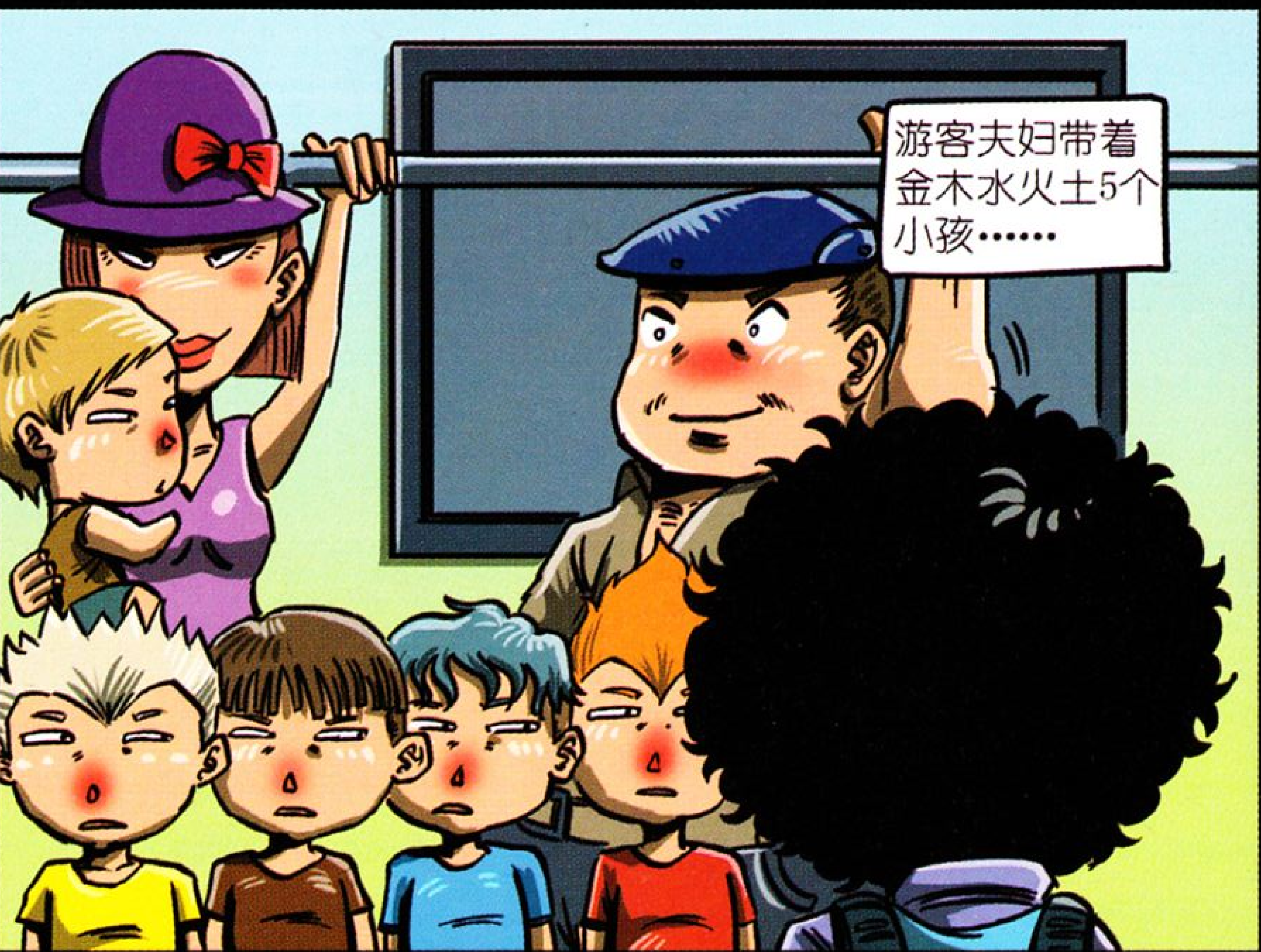
2

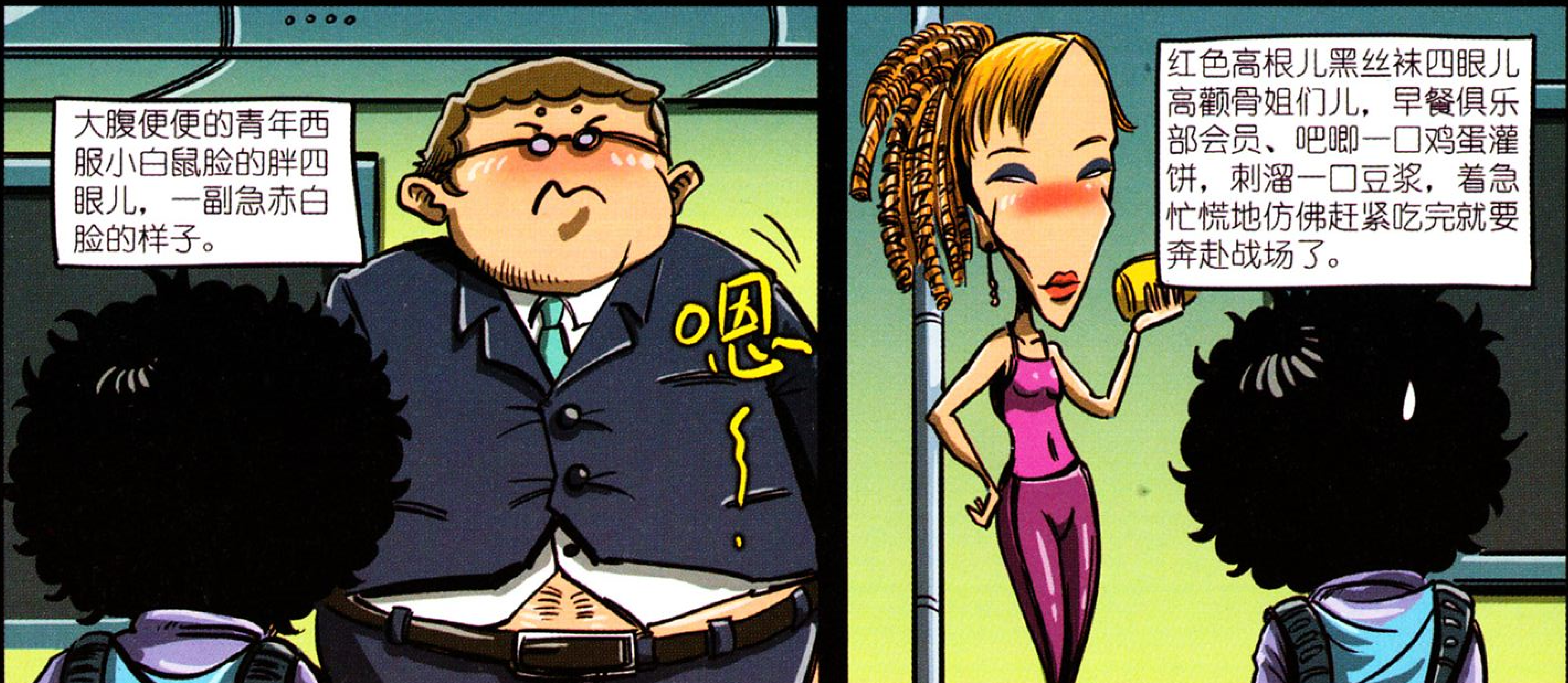
人多到门关不上……
…………
轻点！疼！
结果司机下来把我往车门里塞……
Come on!Baby!
吼!!

公交车首尾相连，就像一列火车……
咔
咔吧~
能开机时擦着个人就不错了……
当然，是美女的话最好！
但是坐地铁就不一样了。

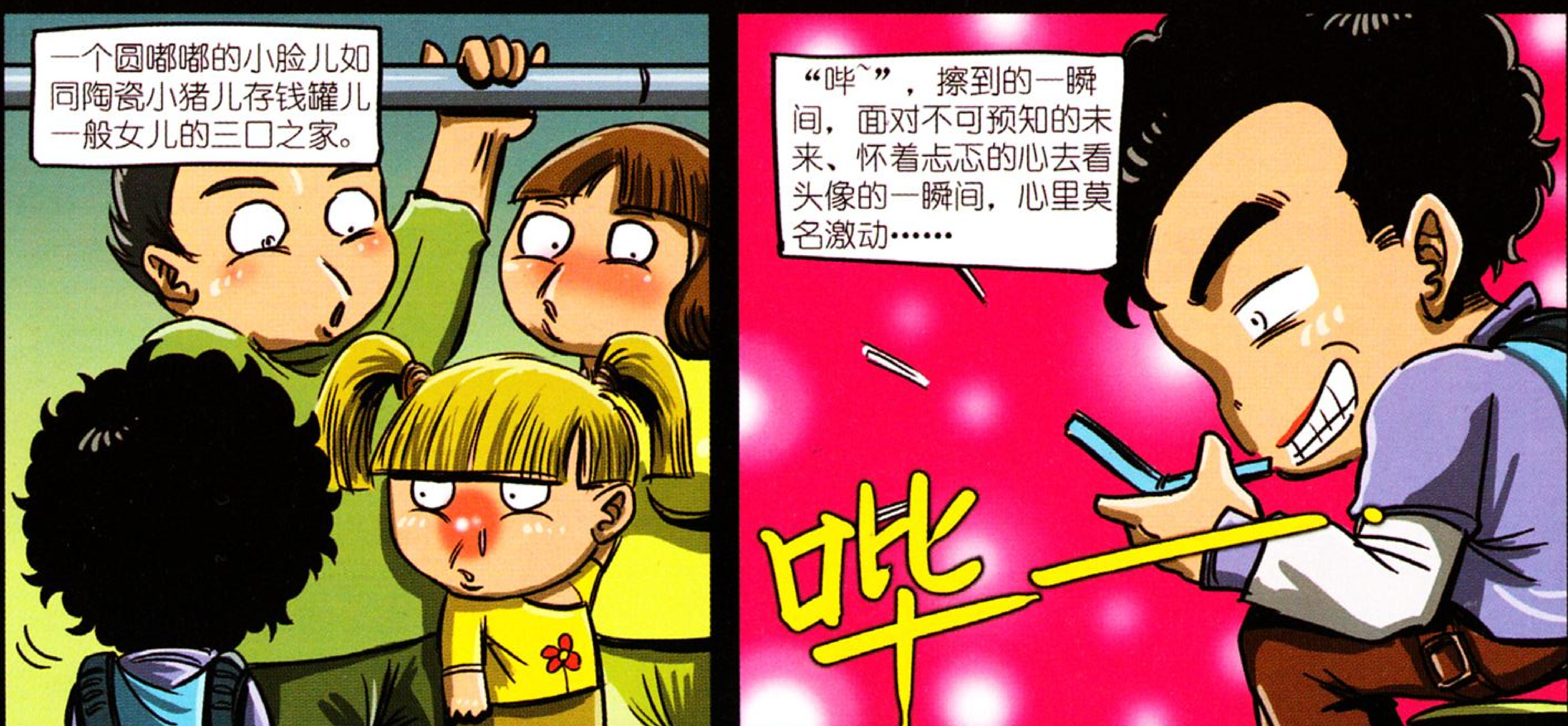
这小屁孩PSP关机了，就等他这座儿了！
只要你学会察言观色后，每天地铁出行都能有坐儿。
放下高贵的屁股坐下来……
咻！
嘀……
这就是推理的作用啊！
好好享受几十分钟的游戏吧。


3
唔
一路上，会遇到各种各样的乘客……

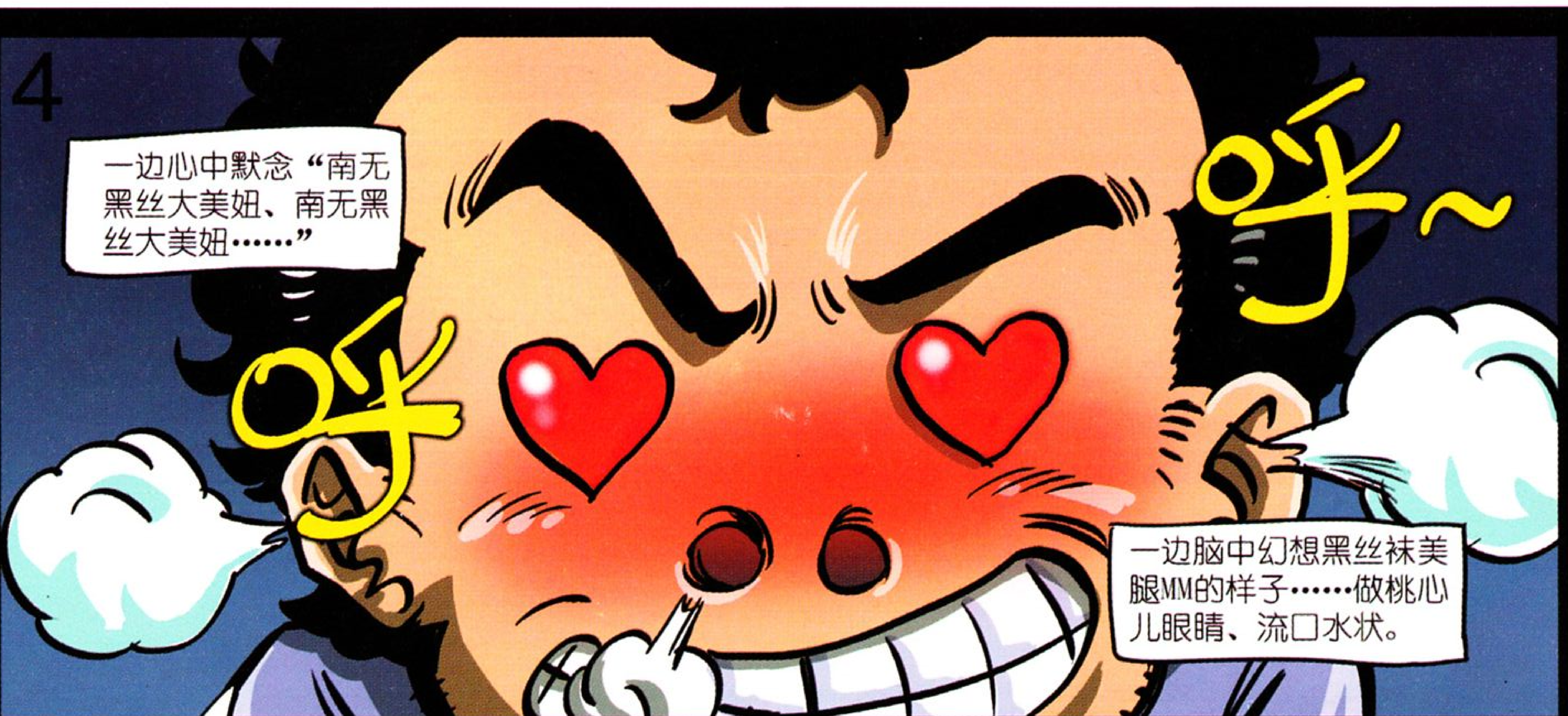

游客夫妇带着金木水火土5个小孩……

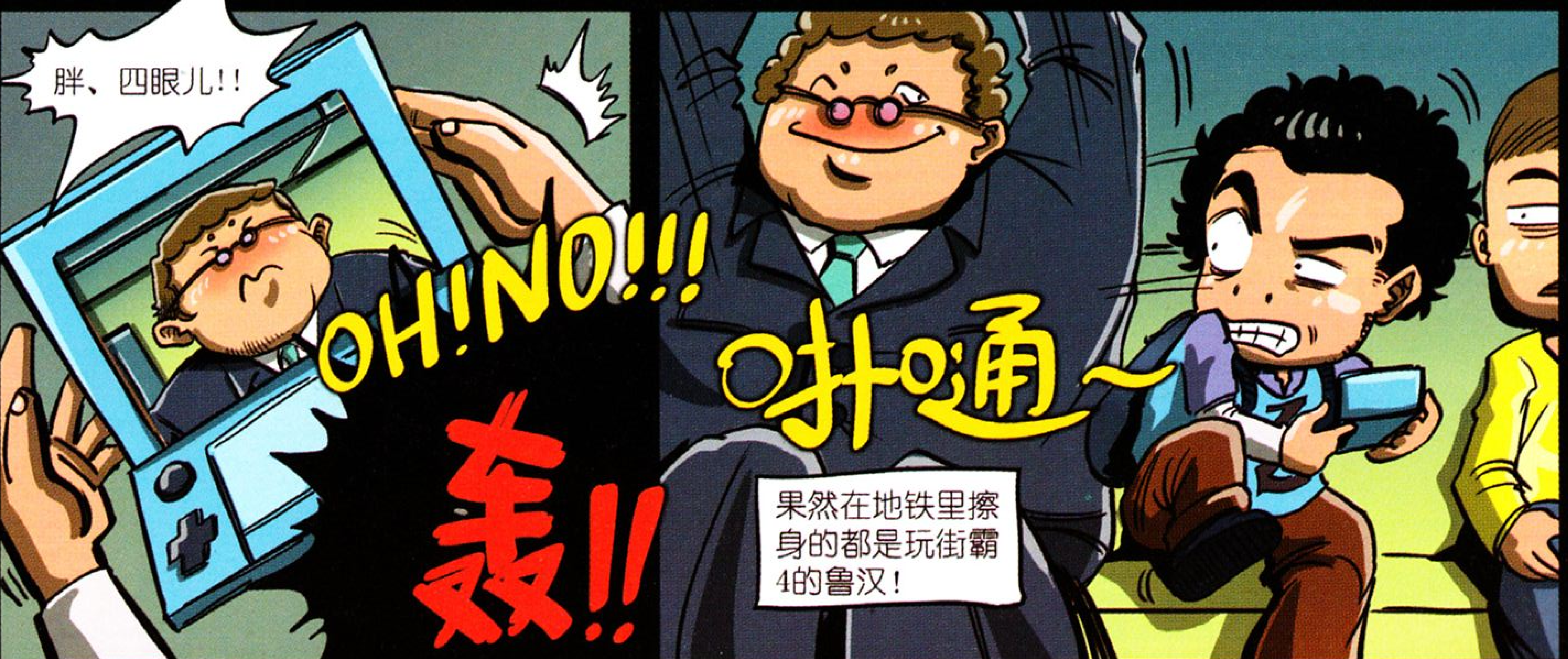

大腹便便的青年西服小白鼠脸的胖四眼儿，一副急赤白脸的样子。
嗯～


红色高根儿黑丝袜四眼儿高颧骨姐们儿，早餐俱乐部会员、吧唧一口鸡蛋灌饼，刺溜一口豆浆，着急忙慌地仿佛赶紧吃完就要奔赴战场了。


一个圆嘟嘟的小脸儿如同陶瓷小猪儿存钱罐儿一般女儿的三口之家。

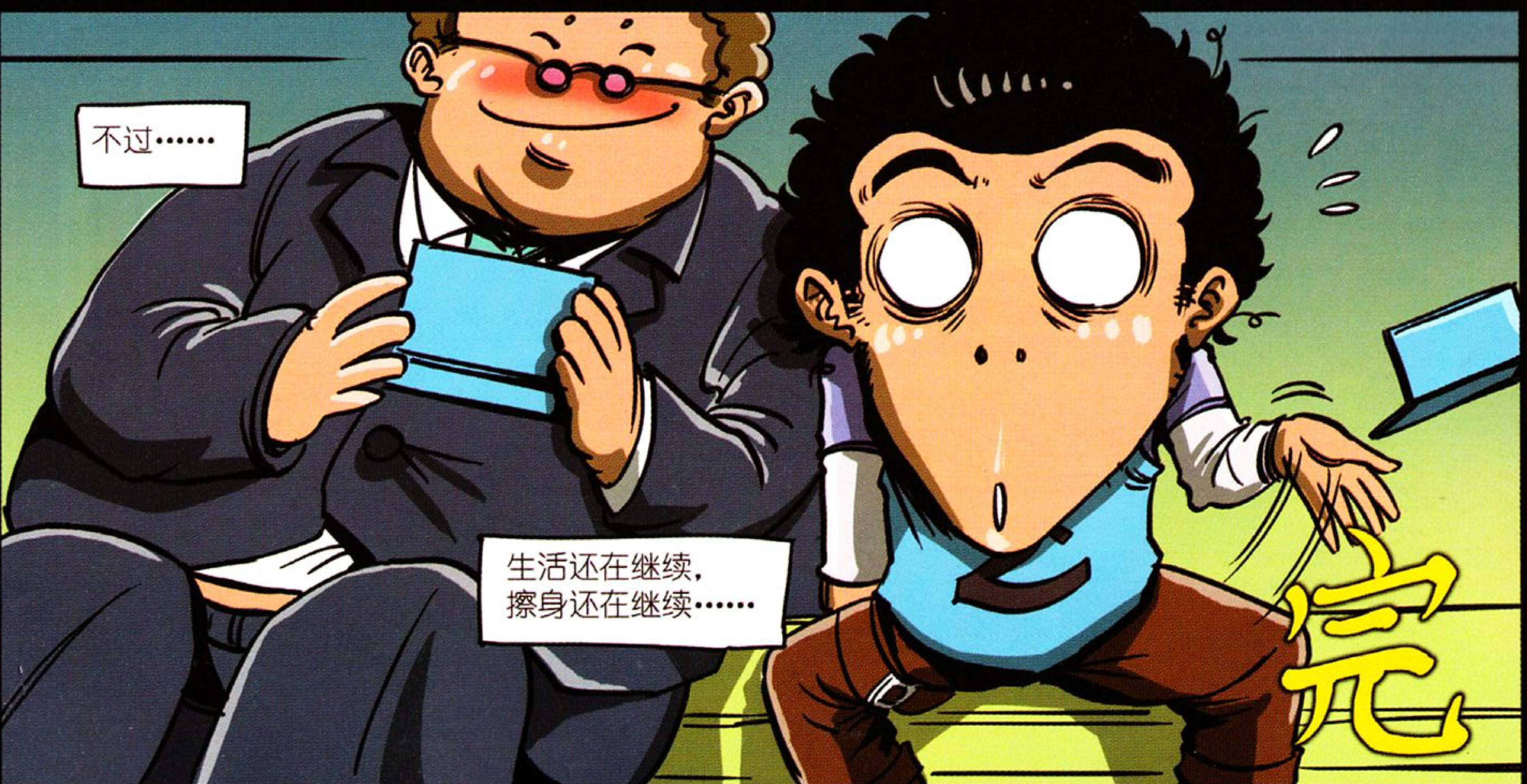

“哔`”，擦到的一瞬间，面对不可预知的未来、怀着忐忑的心去看头像的一瞬间，心里莫名激动……
哔——


4
一边心中默念“南无黑丝大美妞、南无黑丝大美妞……”
呼
呼～
一边脑中幻想黑丝袜美腿MM的样子……做桃心儿眼睛、流口水状。




胖、四眼儿!!
OH!NO!!!
轰!!


咔通～
果然在地铁里擦身的都是玩街霸4的鲁汉!


不过……
生活还在继续，擦身还在继续……
完



PS3 / X360	本刊译名：蝙蝠侠 阿克汉姆城		2011年10月18日	
	动作冒险	Activision	54.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	13岁以上

分支任务攻略

NO.1 Watcher in the wings

在游戏中每隔一段时间这个神秘的角色就会出现在地图的某处，而他出现的地方都是在高楼上面，侦查高处的单个蓝色身影就能很快找到他。当玩家遇到他的时候这个神秘人物就是消失掉，但是我们可以发现地图上会多出一些奇怪的符号型的东西，如此反复发现这个家伙四次之后我们地图上的符号就算是收集全了，这时候用左右两个摇杆调整图形，匹配合适图形位置之后地图上就会出现提示点，具体的位置是在教堂后面，前往这个地点之后遇到这位神秘的NPC，对话之后本分支就算全部完成了。（补充一点，在这个分支任务中玩家可以解锁Catch这个奖杯/成就，方法就是发现高处的神秘人之后冲着他扔个飞镖，被他接住之后就可以了）

NO.2 Heart of ice

这个任务是要求玩家解救冰冻人的妻子Nora，她被小丑关在了地图右下方区域，这里需要让湖面结冰才可以前行，利用冷冻手雷可以制造浮冰，之后拉动浮冰前进，破坏墙壁之后有很多杂兵战，这说明我们要解救的人就被关押在这里，搞定全部杂兵之后成功救出Nora，成功之后返回冰冻人的位置与其对话后任务完成，需要注意的是这个任务要在遇到小丑之后才能进行。

NO.3 Mad hatter

在救出女记者之后，地图上会有指示地点出现，前往知识地点的楼顶调查包裹，这时候会发现这是一个圈套，蝙蝠侠中计被使用了迷幻药，之后会进入一个到处都是兔子的世界，而蝙蝠侠也变成了一声兔子装，头上长出了兔子，这里会有很多杂兵要对付，期间Mad hatter会时不时的出现一下，看到他之后就去揍他，需要反复几次才能打败他，干掉他之后这个任务就算是100%完成了。

NO.4 Iceberg lounge



这个任务实在是没难度，前往地图指示的地方敲开门发生剧情，剧情之后获得道具任务就100%了，可以说这是本作游戏中最简单的一个分支任务了。

NO.5 Acts of violence



在游戏中玩家会经常在地图上看到闪烁着的六边形标志，这就是本任务的触发地点了，这个任务的地方是随机出现的，任务很简单，只要救出求救的人即可，看到地图上出现闪烁的标志就赶快赶去救人吧，如果没有看到这标志就去推动一下主线的流程，另外这里还能解锁一个奖杯/成就。

NO.6 Enigma conundrum

这个任务比较麻烦一些，可以说是支线任务中最长的一个，玩家要在阿克汉姆城里不断的调查身体发绿光的NPC，从他们口中得知谜语人的信息，如此收集下去解锁拯救被谜语人绑架的人质的信息，而拯救人质也是有相对应的奖杯/成就，地图上有大问号标识的地方调查墙壁即可开始任务，注意每次拯救人质都是一次艰辛的解密历程，如果没有收集到足够的谜语人信息是无法解锁新的人质救援任务的，所以建议玩家在推进主线剧情的同时多到处走走，争取快速提升收集率，尽快出现人质事件。

NO.7 Batcomputer A.R.Training

游戏中在地图上有一个标记W的地方，在这里可以进行挑战飞行的任务，玩家需要沿着光圈飞行，完成前面几次后会得到钩锁飞行加速装置，然后地图其他地方会新增四个挑战地点，全部完成即可将本分支任务达到100%，在飞行过程中玩家要熟练掌握俯冲和拉升的技巧，后期几个挑战地点的飞行挑战还是很有难度的，需要玩家反复尝试。

NO.8 Identity theft

在地图中会遇到面部被包裹着的尸体，这就是本次分支任务的起源了，一共有三个尸体需要顺序发现并调查，而这三具尸体都在地图左方中央区域，发现尸体之后要在附近寻找案件的目击证人，而第一个目击证人会告诉玩家是蝙蝠侠布恩杀的人，在发现三次尸体之后调查附近的液体，可以跟踪液体找到旁边有个抱着头躲在楼梯边上的家伙，询问他可以得到凶手的具体位置，之后前往指示地点调查桌子上的录音机可以遇到凶手，一个把脸搞的和韦恩一样的家伙，可是那明显的伤疤实在是太X疼了，这个家伙是为了拼凑出蝙蝠侠的脸才去杀人。要注意这个分支任务在地图上不会有尸体的具体指示位置，而且需要随着主线剧情推动才能发现新的尸体，如果在地图左方中央地带找不到新的尸体，那就去专心推进主线剧情吧，不要在这里浪费时间。



NO.9 Stolen freeze tech

虽然是分支任务，但是和上面那个一样，简单的莫名其妙就100%了，在和小丑第一战前，走到提示点获得Freeze Cluster Genade即可。

NO.10 Bane

在Bane的房子里会出现接受这个任务的提示，之后需要寻找的罐子在地图上都有明确的指示标志，这个收集任务其实不用跑来跑去刻意破坏罐子，在主线中我们也能慢慢搞定，把地图上标记的所有罐子全部搞定之后再次回到Bane的屋子就会触发剧情，这里要和Bane一起对付杂兵，之后剧情结束需要玩家炸掉最后的毒气罐子，这里要朝罐子喷洒液体炸弹，搞定这最后一个罐子就可以结束这次任务了。

NO.11 Deadshot

这个任务是要找出连续杀人的狙击手，首先来到地图的提示点与NPC对话，这位就是被杀的第一个可怜虫，如果你问他为什么现在还好好的站着和我们说话，那你等一下就可以看到他领便当的样子了，NPC被干掉之后调查尸体出现跟踪线索，前往目的地之后发现子弹，之后玩家可以去干点别的，因为第二个被干掉的人出现的时候玩家会收到短信通知，在出现第二名被杀的NPC之后前往事发地点调查尸体，再次出现跟踪线索之后前往目的地会再次发现凶手的作案工具，如此反复到第三个被杀NPC出现之后再去调查尸体，跟着线索来到新的调查区域，在这里有多个目标，证物是随机出现在这多个配电箱里，剧情之后地图上会出现最后的指示地点，来到这里要在Deadshot没有发现玩家的情况下慢慢朝他前进，之后搞定他就可以完成本次分支任务了。

NO.12 Zsasz

路过街头的电话亭会遇到电话响起的情节，之后来到指定的电话处接起电话触发任务，这时我们要快速的前往下一个指示的电话位置，这里一定要快，接起新的电话之后玩家要追踪这个电话，这时我们要控制屏幕中地图上的绿色光圈跟着指示点移动，屏幕下方的计量槽会慢慢增加，但是不一会对方就会挂掉电话。



接着玩家要前往新的指示电话位置接电话，再次追踪电话的来源，如此反复几次就可以把屏幕下方的计量槽全部攒满了，到达只是地点从通风口进入建筑物，之后一直前进干掉Zsasz就可以完成任务了。

分支任务攻略

奖杯/成就名称	奖杯	成就	取得方法
Congratulations	白金	无	取得游戏中其它全部奖杯
I'm Batman	铜杯	10G	游戏开始后穿上蝙蝠服
50x Combo	铜杯	5G	完成一次50连击
Acid Bath	铜杯	10G	拯救少女
Aggravated Assault	铜杯	10G	制止市内的所有动乱
Bargaining Chip	铜杯	15G	让失散的夫妻团聚
Bronze Revenge	铜杯	10G	使用蝙蝠侠收集24个奖牌
Silver Revenge	铜杯	20G	使用蝙蝠侠收集48个奖牌
Gold Revenge	银杯	40G	使用蝙蝠侠收集全部72个奖牌
Campaign bronze	铜杯	10G	使用蝙蝠侠在城市活动中获得36个奖牌
Campaign Silver	铜杯	20G	使用蝙蝠侠在城市活动中获得72个奖牌
Campaign Gold	银杯	40G	使用蝙蝠侠在城市活动中获得全部108个奖牌
Serial Killer	银杯	25G	追踪连续杀人狂（支线任务）
Story Teller	铜杯	10G	听完日历人全部12个故事（需要更改主机内置时间到12个节日）
AR Knight	银杯	25G	完成所有试炼
IQ Test	铜杯	10G	破解第一个谜语（支线任务）
Conundrum	铜杯	20G	拯救第一位被谜语人绑架的人质（支线任务）
Mastermind	铜杯	20G	拯救第二位被谜语人绑架的人质（支线任务）
Puzzler	铜杯	30G	拯救第三位被谜语人绑架的人质（支线任务）
Intellectual	铜杯	30G	拯救第四位被谜语人绑架的人质（支线任务）
Brainteaser	银杯	40G	拯救第五位被谜语人绑架的人质（支线任务）
Genius	银杯	50G	拯救全部被谜语人绑架的人质（支线任务）
Catch	铜杯	5G	找到能接住遥控蝙蝠镖的人（支线任务）
Chimney Sweep	铜杯	10G	这里只有一条路（剧情获得）
Dial Z For Murder	银杯	25G	制止电话亭杀手（支线任务）
Communication Breakdown	铜杯	10G	清除无线电波
Distress Flare	铜杯	5G	回应求救（支线任务）
Flawless Freeflow Fighter 2.0	铜杯	5G	无伤完成一项战斗挑战（任何角色都可以）
Forensic Expert	铜杯	10G	收集足够证据来锁定刽子手（剧情获得）
Freefall	铜杯	25G	不要往下看（剧情获得）
Fully Loaded	铜杯	10G	找到所有蝙蝠侠装备和升级部件
Gadget Attack	铜杯	5G	在一场战斗里使用5种不同道具
Gotham Base Jumper	铜杯	5G	从阿克汉姆城最高处跳下并滑翔1分钟不落地
Contract Terminated	银杯	25G	终止合同的执行（剧情获得）
Broken Toys	银杯	25G	毁掉全部（剧情获得）
Exit Stage Right	银杯	50G	整个世界都是舞台（剧情获得）
Ghost Train	银杯	25G	为了生存而战（剧情获得）
Gladiator	铜杯	10G	最后一个站着的男人（剧情获得）
Hide And Seek	银杯	25G	致命的捉迷藏游戏（剧情获得）
Lost And Found	铜杯	10G	发现阿克汉姆城的秘密（剧情获得）
Mystery Stalker	铜杯	15G	找出神秘的守望者（支线任务）
One Armed Bandit	铜杯	10G	用锤子砸开房子（剧情获得）
Pay Your Respects	铜杯	5G	值得纪念的一刻
Perfect Freeflow 2.0	铜杯	5G	在一次连击中使出蝙蝠侠的所有招式
Perfect Knight – Day 2	金杯	75G	将故事主线、支线任务、升级、所有可以收集的东西，二周目和谜语人的复仇全部完成
Ring Ring	铜杯	5G	接听一个电话（剧情获得）
Sand Storm	银杯	25G	我们是一个军队（剧情获得）
Savior	铜杯	10G	拯救医疗志愿者（剧情获得）
Stop the Clock	铜杯	15G	在时间到之前脱离（剧情获得）
Twice Nightly	银杯	75G	完成New Game Plus
Wrecking Ball	银杯	25G	阻止那看似必将发生的噩梦（剧情获得）
以下为DLC奖杯			
Sphinx' Riddle	铜杯	未知	使用猫女完成全部奖杯挑战
Arkham City Sirens	银杯	未知	拜访一位老朋友
Pick Pocket	银杯	未知	偷到很多很多的点数
Family Jewels	银杯	未知	找回丢失的赃物
Feline Revenge	铜杯	未知	使用猫女在阿克汉姆城中获得72个奖牌
Campaign Kitty	铜杯	未知	使用猫女在阿克汉姆城中获得全部108个奖牌
Robin Revenge	铜杯	未知	使用Robin在阿克汉姆城中获得78个奖牌
Campaign Wonder	铜杯	未知	使用Robin获得全部114个奖牌
Nightwing Revenge	铜杯	未知	使用Nightwing在阿克汉姆城获得78个奖牌
Campaign Nightwing	铜杯	未知	使用Nightwing获得全部114个奖牌

BATTLEFIELD 3

鲜血中的荣耀 枪声中的怒吼

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战地3		2011年10月25日	
	第一人称射击	EA	49.99美元	美版
	蓝光	多人	720P	17岁以上

线上多人模式勋表获得列表

勋表名称	注释	经验值	获取条件
Assault Rifle Ribbion	突击步枪勋表	200	使用突击步枪在一局内击毙7名敌人
Carbine Ribbion	卡宾枪勋表	200	使用卡宾枪在一局内击毙7名敌人
Machine Gun Ribbon	机枪勋表	200	使用机枪在一局内击毙7名敌人
Sniper Rifle Ribbon	狙击枪勋表	200	使用狙击枪在一局内击毙7名敌。
Hand Gun Ribbon	手枪勋表	200	使用手枪在一局内击毙4名敌人
Shotgun Ribbon	霰弹枪勋表	200	使用霰弹枪在一局内击毙4名敌人
PDW Ribbon	单兵自卫武器勋表	200	使用单兵自卫武器在一局内击毙4名敌人
Melee Ribbon	格斗勋表	200	使用匕首在一局内刺杀4名敌人
Disable Vehicle Ribbon	重创载具勋表	200	在一局线上战斗中重创4台载具
Anti Vehicle Ribbon	摧毁载具勋表	200	在一局线上战斗中摧毁3台载具
Marksman Ribbon	精确射手勋表	200	在一局线上战斗中达成5次爆头
Avenger Ribbon	复仇者勋表	200	在一局线上战斗中杀死3个击毙队友的敌人
Savior Ribbon	拯救者勋表	200	在一局线上战斗中杀死2个打伤队友的敌人
Nemesis Ribbons	复仇女神勋表	200	在一局线上战斗中达成“杀死同一名敌人5回”2次
Suppression Ribbon	火力压制勋表	200	在一局线上战斗中达成14次火力压制助攻
MVP Ribbon	MVP勋表	500	成为本次单场游戏的最佳玩家
MVP 2 Ribbon	MVP2勋表	400	成为本次单场游戏的第二名最佳玩家
MVP 3 Ribbon	MVP3勋表	300	成为本次单场游戏的第三名最佳玩家
Ace Squad Ribbon	ACE小队勋表	500	成为本次单场游戏的最佳小队
Combat Efficiency Ribbon	战斗高效勋表	500	在一局线上战斗中达成8连杀
Anti Explosives Ribbons	排雷勋表	200	在一局线上战斗中摧毁2份敌方炸药
Squad Spawn Ribbon	小队重生勋表	200	在一局线上战斗中小队队友在你身上重生5次

勋表名称	注释	经验值	获取条件
Squad Wipe Ribbon	小队歼灭勋表	200	在一局线上战斗中全灭对方小队2次
Transport Warfare Ribbon	运输载具勋表	200	使用运输载具在一局内击毙5名敌人
Ground Warfare Ribbon	地面载具勋表	200	使用地面载具在一局内击毙7名敌人
Stationary Emplacement Ribbon	固定炮台勋表	200	使用防空炮台或反导弹架在一局内击毙3名敌人
Anti Vehicle Ribbon	空军载具勋表	200	使用空军载具在一局内击毙6名敌人
M-COM Attacker Ribbon	M-COM爆破者勋表	200	在一局线上战斗中引爆3座M-COM。
M-COM Defende Ribbon	M-COM防守者勋表	200	在一局线上战斗中在M-COM四周击毙4名进攻敌人
Rush Winner Ribbon	突袭胜者勋表	500	在一局突袭模式游戏中获胜
Conquest Winner Ribbon	征服胜者勋表	500	在一局征服模式游戏中获胜
TDM Winner Ribbon	团队死亡竞赛胜者勋表	500	在一局团队死亡竞赛模式的游戏中获胜
Squad Rush Winner Ribbon	小队突袭胜者勋表	500	在一局小队突袭模式的游戏中获胜
Squad Deathmatch Winner Ribbon	小队死亡竞赛胜者勋表	500	在一局小队死亡竞赛模式的游戏中获胜
Rush Ribbon	突袭战役勋表	200	完成一场突袭游戏
Conquest Ribbon	征服战役勋表	200	完成一场征服游戏
Team Deathmatch Ribbon	团队死亡竞赛战役勋表	200	完成一场团队死亡竞赛的游戏
Squad Rush Ribbon	小队突袭战役勋表	200	完成一场小队突袭的游戏
Squad Deathmatch Ribbon	小队死亡竞赛战役勋表	200	完成一场小队死亡竞赛的游戏
Flag Attacker Ribbon	旗帜占领者勋表	200	在一局线上战斗中占领4面旗帜
Flag Defender Ribbon	旗帜防守者勋表	200	在一局线上战斗中在我方旗帜四周击毙4名夺旗者
Resupply Efficiency Ribbon	补给高效勋表	200	在一局线上战斗中补给7次弹药
Maintenance Efficiency Ribbon	维修高效勋表	200	在一局线上战斗中维修7次载具
Medical Efficiency Ribbon	急救高效勋表	200	在一局线上战斗中救助5名队友
Surveillance Efficiency Ribbon	监视高效勋表	200	在一局线上战斗中使用MAV达成5次侦查助攻

线上多人模式勋章获得列表

勋章名称	注释	经验值	获取条件
Assault Rifle Medal	突击步枪勋章	20000	获取50个突击步枪勋表
Carbine Medal	卡宾枪勋章	20000	获取50枚卡宾枪勋表
Light Machine Gun Medal	机枪勋章	20000	获取50枚机枪勋表
Sniper Rifle Medal	狙击枪勋章	20000	获取50枚狙击枪勋表
Handgun Medal	手枪勋章	20000	获取50枚手枪勋表
Shotgun Medal	霰弹枪勋章	20000	获取50枚霰弹枪勋表
PDW Medal	单兵自卫武器勋章	20000	获取40枚单兵自卫武器勋表
Melee Medal	格斗勋章	20000	获取30枚格斗勋表
Anti Vehicle Medal	摧毁载具勋章	20000	获取50枚摧毁载具勋表
Marksman Medal	精确射手勋章	20000	获取50枚精确射手勋表
Avenger Medal	复仇者勋章	20000	获取50枚复仇者勋表
Savior Medal	拯救者勋章	20000	获取50枚拯救者勋表
Nemesis Medal	复仇女神勋章	20000	获取50枚复仇女神勋表
Suppression Medal	火力压制勋章	20000	获取50枚火力压制勋表
MVP Medal	MVP勋章	20000	获取50枚MVP勋表
2nd MVP Medal	MVP2勋章	20000	获取50枚MVP2勋表
3rd MVP Medal	MVP3勋章	20000	获取50枚MVP3勋表
Ace Squad Medal	ACE小队勋章	20000	获取50枚ACE小队勋表
Combat Efficiency Medal	战斗高效勋章	20000	获取50枚战斗高效勋表
Transport Warfare Medal	运输载具勋章	20000	获取30枚运输载具勋表
Ground Warfare Medal	地面载具勋章	20000	获取30枚地面载具勋表。
Air Warfare Medal	空军载具勋章	20000	获取30枚空军载具勋表
Stationary Emplacement Medal	固定炮台勋章	20000	获取50枚固定炮台勋表
M-COM Attacker Medal	M-COM爆破者勋章	20000	获取30枚M-COM爆破者勋表
M-COM Defender Medal	M-COM防守者勋章	20000	获取50枚M-COM防守者勋表
Rush Medal	突袭战役勋章	20000	获取50枚突袭战役勋表突袭战役勋表
Conquest Medal	征服战役勋章	20000	获取50枚征服战役勋表
Team Deathmatch Medal	团队死亡竞赛战役勋章	20000	获取50枚团队死亡竞赛战役勋表
Squad Rush Medal	小队突袭战役勋章	20000	获取50枚小队突袭战役勋表
Squad Deathmatch Medal	小队死亡竞赛战役勋章	20000	获取50枚小队死亡竞赛战役勋表
Flag Attacker Medal	旗帜占领者勋章	20000	获取50枚旗帜占领者勋表
Flag Defender Medal	旗帜防守者勋章	20000	获取50枚旗帜防守者勋表
Resupply Medal	补给勋章	20000	获取50枚补给高效勋表
Maintenance Medal	维修勋章	20000	获取50枚维修高效勋表
Medical Medal	急救勋章	20000	获取50枚急救高效勋表
Surveillance Medal	监视高效勋章	20000	获取50枚监视高效勋表
Mortar Medal	迫击炮勋章	20000	使用迫击炮炸死300名敌人
Laser Designator Medal	激光指示器勋章	20000	达成100次激光制导助攻
Claymore Medal	阔剑勋章	20000	使用阔剑地雷炸死300名敌人
Radio Beacon Medal	无线电信标勋章	20000	小队队友在你的信标上重生100次
US Army Service Medal	美军服役勋章	20000	使用美军游戏时间达到100小时
RU Army Service Medal	俄军服役勋章	20000	使用俄军游戏时间达到100小时
Assault Service Medal	突击兵服役勋章	20000	使用突击兵游戏时间达到50小时
Engineer Service Medal	工程兵服役勋章	20000	使用工程兵游戏时间达到50小时
Support Service Medal	支援兵服役勋章	20000	使用支援兵游戏时间达到50小时
Recon Service Medal	侦察兵服役勋章	20000	使用侦察兵游戏时间达到50小时
T.ank Service Medal	坦.克服役勋章	20000	使用坦克游戏时间达到20小时
Helicopter Service Medal	直升机服役勋章	20000	使用直升机游戏时间达到20小时
Jet Service Medal	战斗机服役勋章	20000	使用战斗机游戏时间达到20小时
Stationary Service Medal	固定炮台服役勋章	20000	使用固定炮台游戏时间达到10小时

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得方法
Platinum Trophy	白金	取得游戏其它全部奖杯
Not on my watch	铜杯	在Operation Swordbreaker关卡中的街头敌兵中保护Chaffin
Involuntary Euthanasia	铜杯	在Uprising关卡中在建筑物倒塌前杀死2名敌人
The Professional	铜杯	和队友完成街头追击任务并且保证在2分30秒之内不死
This is the end	铜杯	阻止攻击失败
Where are the other two?	铜杯	发现核弹
Shock Troop	铜杯	在地震中存活
Wanted：Dead or alive	铜杯	抓住Al Bashir
Army of darkness	铜杯	在Night Shift关卡中用四发子弹破坏四盏灯
Practice makes perfect	铜杯	在Kaffarov关卡中的有效射程内，将敌人全部爆头
What the hell are you?	铜杯	在Rock and a hard place中的树林里伏击敌人并且获得一个俄军士兵的狗牌
Roadkill	铜杯	在Uprising任务中开车装死敌人
You can be my wingman anytime	铜杯	完美驾驶完成Going Hunting
Scrap Metal	铜杯	在Thunder Run中到达碉堡之前摧毁敌方6辆坦克
No Escape	铜杯	俘虏Kaffarov
Butterfly	铜杯	在Rock and a hard place关卡中快速将敌方喷射机击落
Twofro	铜杯	在Night Shift关卡中用一发子弹干掉两名敌人
FlashForward	铜杯	完成Semper Fidelis关卡
Ooh-Rah!	银杯	完成故事模式
Between a rock and a hard place	铜杯	在Great Destroyer中击毙Soloman
Semper Fidelis	金杯	在困难难度下完成故事模式
Push on	铜杯	在Hit and run到达车库途中没有发生伤亡
Two-Rah!	银杯	完成所有合作任务
Lock n Lock	银杯	解锁所有独立合作武器
Car Lover	铜杯	在Operation Exodus关卡中不失去悍马完成任务
In the nick of time	铜杯	在The Eleventh Hour关卡中于最后20秒内拆除炸弹
Bullseye	铜杯	在Drop em like liquid在不被敌人发现的情况下救出人质
Untouchable	铜杯	在不使用灭火器的情况下完成Fire From The Sky任务
Army of two	金杯	在困难难度下完成所有合作任务
Ninjas	铜杯	在Exfiltration关卡中不触发警报到达VIP区
Vehicle Warfare	铜杯	获得全部三种载具的勋带
Infantry Efficiency	铜杯	获得全部四种武器效率勋带
Support Efficiency	铜杯	获得全部四种支援效率勋带
Decorated	金杯	获得游戏中的全部勋带
It's better than nothing!	银杯	在ranked match中取得第三名MVP
1st loser	银杯	在ranked match中取得第二名MVP
Most Valuable Player	银杯	在ranked match中取得MVP
Colonel	金杯	玩家等级达到45级
M.I.A	铜杯	第一次获得敌人的狗牌



ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

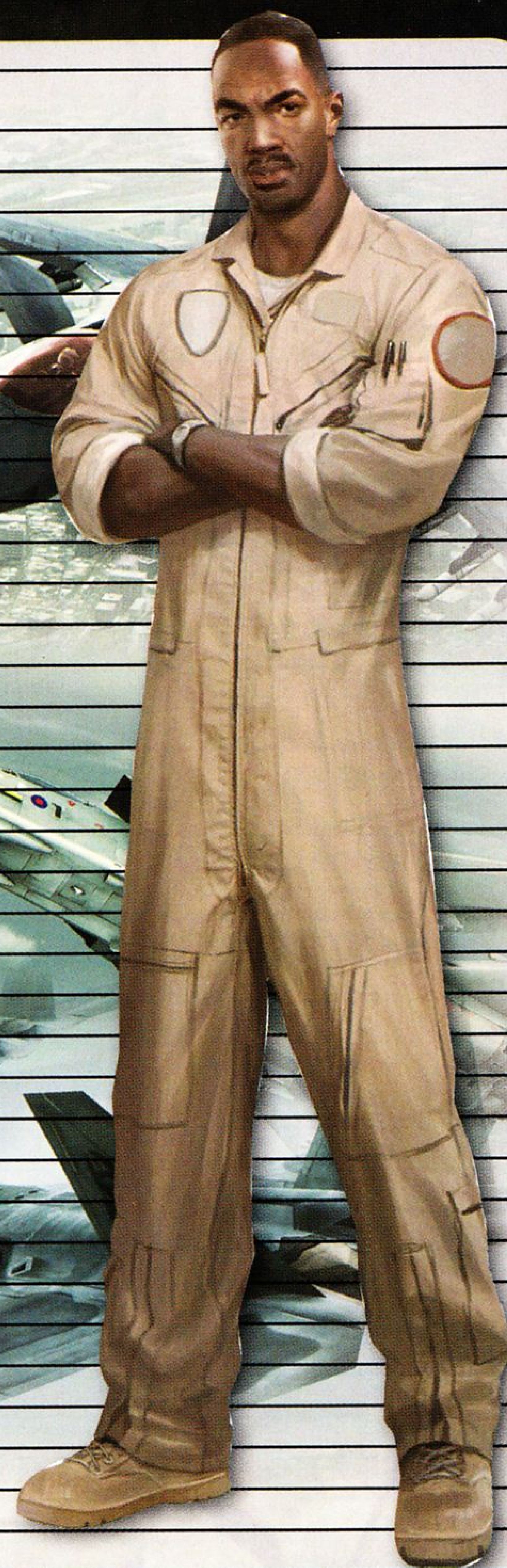
PS3 / X360	本刊译名：皇牌空战 突击地平线		2011年10月11日
模拟飞行射击	NBGI	49.99美元	美版
蓝光/DVD	多人	720P	13岁以上

称号列表

称号	取得条件
Alpha	初期称号
Bravo	初期称号
Charlie	初期称号
Delta	初期称号
Scarface	获得Ace Pilot奖励后开启
Mobius	获得Hero奖励后开启
Wardog	获得五次Ace Striker奖励后开启
Gryphus	获得五次Hero奖励后开启
Garuda	完成战役模式后开启
Falco	获得Ace Striker奖励后开启
Strigon	获得五次Survivor奖励后开启
Aquila	获得Survivor奖励后开启
Phoenix	在Deathmatch模式中赢得第一顺位后开启
Ghost	以Helicopter击落100架次的敌方玩家机体（包括电脑机体）
Dragon	赢得10场首都攻防战后开启
Sweeper	以Helicopter击落50架次的敌方玩家机体（包括电脑机体）
Burner	赢得20场首都攻防战后开启
Wildcat	击落50架次的敌方玩家机体后开启（包括电脑机体）
Recer	DFM Support 50次
Assault	DFM Support 100次
Gator	ASM Support 50次
Rex	ASM Support 100次
Viking	获得两万点数(pts 20,000)后开启
Mohawk	获得十万点数(pts 100,000)后开启
Renegade	获得三十万点数(pts 300,000)后开启
Titian	获得六十万点数(pts 600,000)后开启
Antares	获得一百万点数(pts 1,000,000)后开启

技能列表一览

技能名称	适用机型	所需点数	注解
ROOKIE	F/M/A/H	2000	可以获得更多的点数，但是在达到10000点后会失效
ENHANCED MG	FAS/F/M/A/H	2000	增强飞机机体的机炮威力
MG COOL DOWN	FAS/F/M/A/H	10000	缩短飞机机体的机炮散热时间
Wide Range MG	FAS/F/M/A/H	5000	使机枪有散射的效果，使其更容易击中敌人
Extra MGP	FAS/F/M/A/H	10000	增加重机枪的载弹量
ENHANCED MISSILES	FAS/F/M/A/H	10000	增强飞机机体的导弹威力
EXTRA MISSILES	FAS/F/M/A/H	10000	可以让自己的机体携带更多的导弹
Homing Missiles	FAS/F/M/A/H	30000	强化普通导弹的导引能力
Long-Range Missiles	FAS/F/M/A/H	80000	增加普通导弹的锁定距离
ENHANCED BOMBS	FAS/F/M/A/H	10000	增强飞机机体的炸弹威力
EXTRA BOMBS	FAS/F/M/A/H	10000	可以让自己的机体携带更多的炸弹
ENHANCE RKTL	FAS/F/M/A/H	10000	增强飞机机体的火箭发射器威力
EXTRA RKTL	FAS/F/M/A/H	10000	可以让自己的机体携带更多的火箭
Long Range RKTL	FAS/F/M/A/H	30000	增加多管火箭炮的命中判定距离
ENHANCED ECM	FAS/F/M/A/H	5000	增加飞机机体ECM瞄准的时间
Wide Range ECM	FAS/F/M/A/H	30000	增加电子干扰的距离，使得作用范围较之前变得更大
EXTRA ECM	FAS/F/M/A/H	50000	增长飞机机体的ECM负荷
ENHANCED DFM	FAS/F/M	5000	使自己的机体更容易的发动DFM
ENHANCED ASM	FAS/M/A	10000	使自己的机体更容易的发动ASM
QUICK ASSAULT	FAS/F/M	10000	加速在DFM过程中红色充能环的回复时间
AUTO MANEUVER	F/M	2000	使自己的机体可以自动反击，此功能要比手动慢
THROTTLE BOOST	FAS/F/M/A/H	30000	使自己的机体加速力更快
QUICK TURN	FAS/F/M/A	30000	提高自己的机体转向速度
Enhanced Direct Shot	FAS/F/M	80000	增加导弹发生直击的机会
Quick Charge	FAS/F/M/A/H	10000	武器填弹时间缩短
Quick Brake	FAS/F/M/A	10000	增强减速的效能
Quick Respawn	F/M/A/H	30000	减少重生所需时间
Stealth	F/M/A	80000	使机体拥有隐身能力，但是使用直升机无效
EXTRA ARMOR	FAS/F/M/A/H	50000	获得更多的防护
WIDE DFM SUPPORT	FAS/F/M	50000	使自己的机体的DFM瞄准获得更大范围
WIDE ASM SUPPORT	FAS/M/A	50000	使自己的机体的ASM瞄准获得更大范围
Global ASM	M/A	100000	可自由进入空袭模式（必须购买10个技能之后才会出现本技能）
ENHANCED BLADES	FAS/H	5000	提高武装直升机的飞行高度
Quick Base Capture	FAS/F/M/A/H	50000	加快占领基地的时间（本技能是Domination专用）
Missile Focus	H	2000	武装直升机更容易锁定目标，而且还能更容易的击落敌方的导弹（本技能只限在线对战模式中使用）
Auto Escape	H	2000	武装直升机可以自动使用超机动回避技能
WIDE ANGLE AND ZOOM	FAS/H	50000	可以使武装直升机获得远距离瞄准
Multi Assault	F/M/A/H	80000	与友机共同追击一个目标时加大追击圈的大小
ATTACLER PILOT	A	2000	提高点数的获得，需要自由模式任意关卡完成A级
Easy Trinity	F/M/A/H	100000	击落敌机后即可使用Trinity （本技能比较特殊，因为只可以使用一次，再想使用需要重复购买）
Burst	F/M/A/H	100000	使自己驾驶的飞机耐久度提升到最大（本技能比较特殊，只可用于10场配对赛，再想使用需要重复购买）
Enhanced Missiles+	FAS/F/M/A/H	50000	增强飞机机体的导弹威力，比上边的技能要增加更多，但相对会减低机体耐力









ACE COMBAT ASSAULT HORIZON



奖杯成就列表&取得方法

奖杯/成就名称	奖杯类型	成就点数	获得方法	详解
Sierra Hotel	白金	无	获得游戏其它全部奖杯	不需要解释的奖杯
Bail Out	铜杯	20G	从受损的飞机中弹射逃生	剧情获得
Guns Guns Guns	铜杯	20G	用武装直升机上的机枪摧毁5台敌军车辆	第一关使用武装直升机上装备的机枪击爆5台汽车
Fire Hazard	铜杯	20G	摧毁油田和基地里的敌军	剧情获得
Life Saver	铜杯	20G	使用武装直升机拯救被俘机师	剧情获得
Fearsome Guardian	铜杯	20G	用炮舰上的火力保护地面友军部队	剧情获得
Emergency	铜杯	20G	驾驶受损的飞机紧急降落	剧情获得
Total Annihilation	铜杯	20G	摧毁所有轰炸机并防止对方使用大规模杀伤性武器	剧情获得
Steel Hunter	铜杯	20G	使用武装直升机支援正在镇压敌方舰艇的特种部队	剧情获得
Defender of World Heritage	铜杯	20G	使用近距离空中支援摧毁敌军地面部队	剧情获得
Hot Pit	铜杯	20G	保卫友军基地	剧情获得
One Million Tons of Scrap Metal	铜杯	20G	突破敌军舰队防线并且成功拯救人质	剧情获得
Nick of Time	铜杯	20G	驾驶隐形轰炸机潜入敌方基地阻止洲际弹道导弹发射	剧情获得
Berserker	铜杯	20G	杀出一条通向友军方向的路线	剧情获得。
Patriot	铜杯	20G	成功守卫首都	剧情获得。
Friendly Fire	铜杯	20G	拯救队友	剧情获得。
Category 5	铜杯	20G	穿越飓风追踪敌人	剧情获得。
Guardian	铜杯	20G	阻止敌人的计划并安全返航	剧情获得。
Warwolf 1	金杯	50G	完成所有任务	任意难度通关。
Critical Hit	银杯	25G	使用充能制导导弹击落一架敌方飞机	详见“难点奖杯取得方法”
Successive Kill	铜杯	20G	使用一个连锁突击击落三架敌机	详见“难点奖杯取得方法”
Hard Strike	铜杯	20G	使用ASM系统摧毁敌军地面部队	在第九章可以获得本奖杯/成就
Eagle Eye	铜杯	20G	成功注视3个目标	详见“难点奖杯取得方法”
Stay On Target	铜杯	20G	用武装直升机的锁定放大功能摧毁10个敌军单位	很简单的奖杯，没有难点
Diverse Strikes	铜杯	15G	使用战舰上全部3种武器摧毁敌人军事单位	详见“难点奖杯取得方法”
Gun Master	铜杯	15G	使用武装直升机上的机枪杀死敌人	只要用武装直升机上的机枪杀死几个敌人即可
Shot Master	铜杯	20G	完成五次只是用一发导弹就击破敌机	详见“难点奖杯取得方法”
Pursuit Master	铜杯	20G	成功使用3次反击机动动作	详见“难点奖杯取得方法”
Switch Master	银杯	25G	成功使用10次反击机动动作	详见“难点奖杯取得方法”
Checking In	铜杯	10G	驾驶飞机穿越建筑物的门形圆洞	详见“难点奖杯取得方法”
Limbo	铜杯	10G	驾机从跌落的烟囱下穿越	详见“难点奖杯取得方法”
Speed Demon	铜杯	10G	快速消灭威胁到战斗机的敌军	详见“难点奖杯取得方法”
Machine Gun Faithful	铜杯	10G	只使用机枪击落一架敌机	详见“难点奖杯取得方法”
Smooth Flight	银杯	20G	保护正在降落的友军运输机不被敌人击落	详见“难点奖杯取得方法”
Bomber Master	铜杯	10G	驾驶轰炸机消灭大量敌军	详见“难点奖杯取得方法”
Chain Master	银杯	20G	熟练使用连锁突击一架接一架地击落敌机	详见“难点奖杯取得方法”
Nice Kill	银杯	30G	在线上竞技模式击落很多敌机	需要在线上对战中击落50架敌机
Nice Assist	铜杯	10G	使用DFM或ASM支援系统加入战团	详见“难点奖杯取得方法”
Nice Save	铜杯	10G	在线上竞技模式救援一个被敌机锁定的友军机体	详见“难点奖杯取得方法”
Veteran Pilot	银杯	20G	在线上竞技模式或合作任务模式中总计达到特定时间	详见“难点奖杯取得方法”
Warwolf Squadron	金杯	30G	完成所有等级的合作任务	详见“难点奖杯取得方法”
Formation Attack	银杯	20G	合作任务模式中和其他两人一起加入DFM模式并击落一架敌机	详见“难点奖杯取得方法”
The Collector	铜杯	20G	驾驶过游戏中所有的飞机机体	详见“难点奖杯取得方法”
Welcome to Mission Co-Op	铜杯	20G	完成一个等级的合作任务	在网上合作模式随便完成一个任务即可
Aerial Sniper	铜杯	20G	在线上对战模式使用DFM系统消灭10个敌军机体	没有什么难度，即使是电脑也算，累计干掉十个就可以了
Ground Pounder	铜杯	20G	在线上对战模式使用ASM系统摧毁30个敌军地面单位	记住装对空对地的装备，特意去攻击地面上的敌军可以轻松取得
Interceptor	铜杯	20G	在线上对战模式使用武装直升机击毁十枚导弹	选择武装直升机，留意攻击敌军发射的导弹，击破十枚即可
World Tour	银杯	30G	在线上对着模式玩过所有地图	详见“难点奖杯取得方法”
Ace of Aces	银杯	30G	所有任务都获得A评价	详见“难点奖杯取得方法”
Calamity	铜杯	10G	在自由任务模式使用武器“Trinity”摧毁敌军	详见“难点奖杯取得方法”
All Rounder	银杯	30G	获得所有MVP奖励	详见“难点奖杯取得方法”

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON



难点奖杯获得方法

Critical Hit

本次游戏主打的就是DFM模式，在进入DFM模式之后等屏幕中央的圆环变成红色后发射导弹击落敌机即可解锁本奖杯/成就。

Successive Kill

通常锁定敌机进入DFM模式后，如果除了锁定的敌机外还有其它敌机在周围，那么干掉一架敌机后系统会自动锁定下一台敌机进入DFM模式，如此连续干掉3架敌机即可。

Eagle Eye

在第三章的直升机战斗中，屏幕中间有时会出现按键提示，快速按下对应按键可以出现特写镜头，注视3个目标即可。

Diverse Strikes

战舰上分别有120mm、40mm和25mm三种制式的武器，分别使用这三种武器各杀死一个敌兵单位即可。

Shot Master

建议玩家选择低难度进行游戏，之后随意选择关卡后用DFM锁定敌机，之后等突击环充能完毕后发射导弹即可一击击毙，注意本奖杯要求完成五次，而且玩家不要选择没有敌机的关卡进行游戏。

Pursuit Master

在游戏中当玩家DFM锁定敌机之后，敌机有一定的几率会使用反击机动动作锁定玩家，这时候画面会提示玩家回转，按下LB+RB（L2+R2）即可使用反击机动动作，成功的话会进入慢动作时间，如此反复三次即可。

Switch Master

和上面的要求一样，在游戏中当玩家DFM锁定敌机之后，敌机有一定的几率会使用反击机动动作锁定玩家，这时候画面会提示玩家回转，按下LB+RB（L2+R2）即可使用反击机动动作，成功的话会进入慢动作时间，只不过次数要求是10次。

Checking In

在Power Play关卡中起始点右方可以看到一个很显眼的建筑物，它的中央是一个圆形拱桥一样的大洞，驾驶飞机穿过即可获得这个奖杯/成就。

Limbo

第二关里玩家会穿越一个炼油厂，这里只要狂轰乱炸就可以把旁边的烟囱打坏，之后DFM会自动飞越烟囱。

Speed Demon

Motherland关卡中游戏会有一段要求玩家低空飞行的地方，这里会有很多地方单位出现，快速击破全部目标，在本关结束之后就可以获得本奖杯/成就了。

Machine Gun Faithful

只是用飞机上装备的机枪击落一架敌方机体，这里建议在进入DFM模式之后用机枪扫射敌方机体，这样比较容易命中，当然使用武装直升机的机枪也可以。

Smooth Flight

在Siege关卡有着落加油的情节，当加油完毕升空时友军的运输机会准备降落，这时玩家要保护运输机不被附近的敌机击坠，运输机成功降落后即可获得本奖杯/成就。

Bomber Master

关卡Launch中就是驾驶轰炸机的关卡，一开始三个炸点都要瞄准，把全部目标全部消灭掉，这个得多练习几次，当然也有一定的运气成分，希望这个奖杯不会让你抓狂。

Chain Master

这个之前已经说过了，锁定敌机进入DFM模式后，如果除了锁定的敌机外还有其它敌机在周围，那么干掉一架敌机后系统会自动锁定下一台敌机进入DFM模式，如此连续干掉敌机，建议在低难度解锁本奖杯，这里敌机会比较傻。

Nice Assist

网上对战的时候友军有可能要求玩家进行DFM或者ASM支援，选择同意后接近发送要求的队友之后就可以一起进入DFM或者ASM模式了。

Nice Save

线上对战时如果敌机DFM自己的友军之后，赶在他击落玩家队友之前DFM敌机并将其击落。这个需要看运气，不过试验了几次之后我发现线上DFM还是有很多的，毕竟是本作的主打系统，所以解锁本奖杯/成就的机会不少，当然我们的速度一定要快，要在敌人干掉我方队友之前将其击落。

Veteran Pilot

特定时间其实是指50小时，这个时间可以说不多也不少，慢慢玩不用特意刷。

Warwolf Squadron

游戏总计有8张地图，只要玩家全部完成即可。这8张地图分别是：Oil Field、East African Town、Dubai、Derbent、ICBM Base、Central Moscow、Moscow和Miami。

Formation Attack

在网上对战的时候使用DFM支援选项，让其它两个友军机体加入，锁定相同敌机之后击落即可，这个奖杯/成就和好友刷比较方便。

Ace of Aces

本作中想要取得高评价主要是依靠通关时间、受伤害程度以及连锁DFM击坠敌机，还有尽量多的使用机枪干掉敌人，这样评价的分数也会更多。

Calamity

首先我们要通关游戏一周目才可以获得PAK-FA这架机体，也只有这架机体有装备"Trinity"这种武器。解锁了这架机体之后这个奖杯/成就就没有难度了，不过需要注意的是发射了这个武器之后小心不要把自己炸死，因为这东西攻击范围太大了……

The Collector

共有30种飞机机体，这个奖杯其实不用特意去刷，不过如果玩家担心最后搞不清楚没有驾驶过哪个机体，可以选机体进入自由任务，开始任务后马上退出换另一架再进入，如此反复可以很快获得该奖杯/成就。全部30架飞机请参考下方列表：

机体名称	机体类型
F-22A Raptor	战斗机
Su-47 Berkut	战斗机
Su-35 Flanker-E	战斗机
Typhoon	战斗机
F-15C Eagle	战斗机
Su-33 Flanker-D	战斗机
F-14D Super Tomcat	战斗机
Su-24MP Fencer	战斗机
MiG-29A Fulcrum	战斗机
F-16C Fighting Falcon	战斗机
MiG-21bis Fishbed	战斗机
PAK-FA	多用途机
Rafale M	多用途机
F-35B Lightning II	多用途机
F-15E Strike Eagle	多用途机
JAS-39C Gripen	多用途机
F/A-18F Super Hornet	多用途机
F-16F Fighting Falcon	多用途机
Mirage 2000-5	多用途机
Su-34 Fullback	攻击机
F-2A	攻击机
A-10A Thunderbolt II	攻击机
F-117A Nighthawk	攻击机
Su-25TM Frogfoot	攻击机
AH-64D Apache Longbow	武装直升机
Mi-24 Hind	武装直升机
MH-60 Black Hawk	武装直升机
B-1B Lancer	轰炸机
B-2 Spirit	轰炸机
AC-130U Spooky	特殊机体

World Tour

线上模式中必须完成全部任务，游玩过全部底图，中途退出是无效的。全部线上地图包括：Capital Conquest模式中的Washington D.C.、Miami、Dubai、Paris、Moscow；Domination模式中的Oil Field、Paris、Miami、Central Moscow、East Africa；Deathmatch模式中的Washington D.C.、Paris、Miami、Dubai、Oil field、Central Moscow、East Africa。

All Rounder

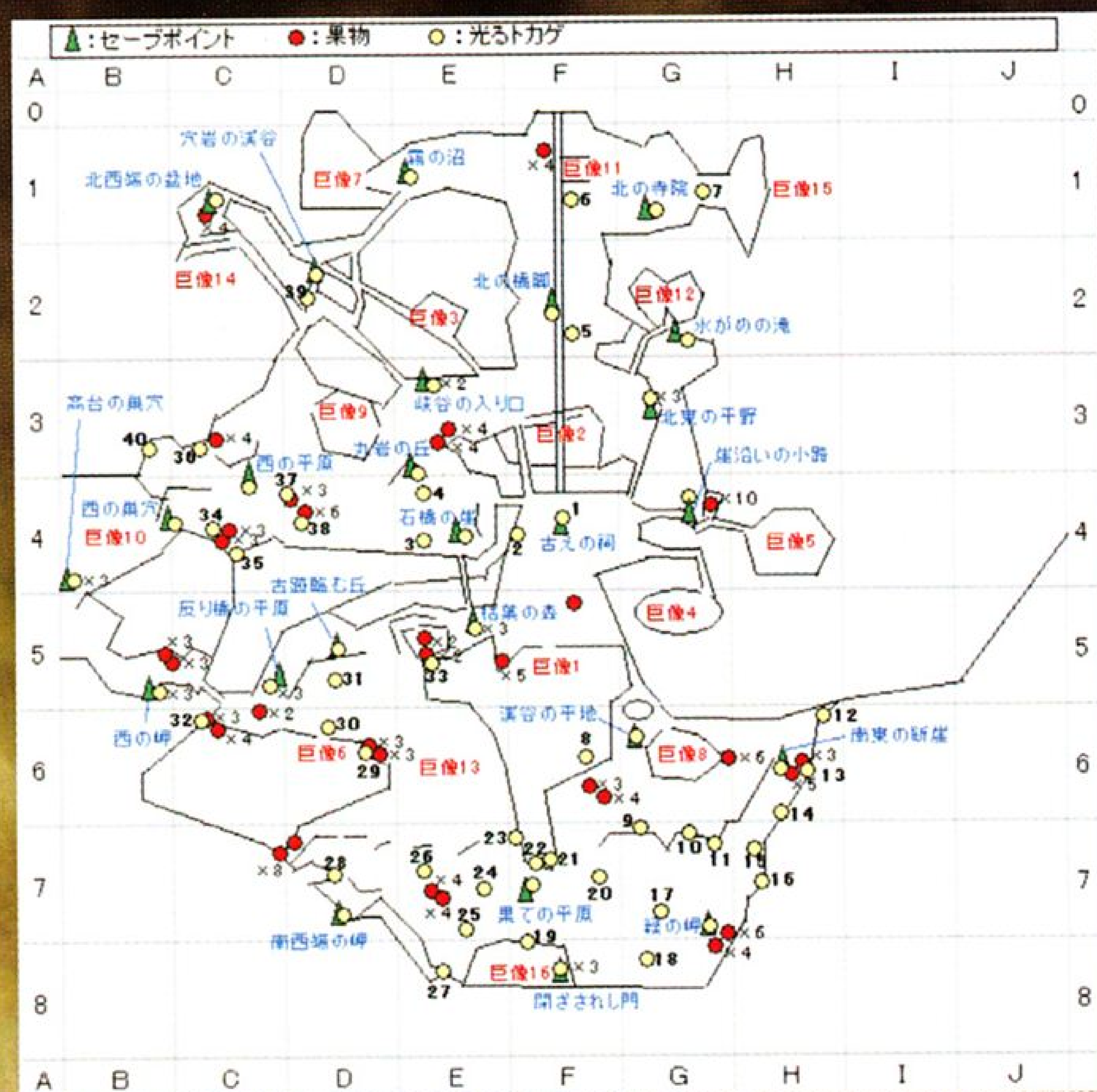
在一局网上对战中拿齐4种MVP的奖励，这4种MVP奖励分别指的是：英雄（在Capital Conquest模式中最后由你打爆敌方基地）、皇牌飞行员（在线上游戏参战玩家中击落最多数量其他玩家控制的敌机）、皇牌袭击手（在线上游戏参战玩家中摧毁最多数量的地面目标）、幸存者（在线上游戏参战的玩家中生存时间最长）。综上所述这个奖杯还是比较有难度，如果有好友在玩这个游戏的话可以约几位一起刷一下，这样相对简单一些，当然也有些被奖杯玩的感觉，究竟怎么获得就看玩家自己了。

汪達與巨像™

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：汪达与巨像		2011年9月22日	
	动作冒险	SCE	3980日元	日版
	蓝光	1人	720P	12岁以上

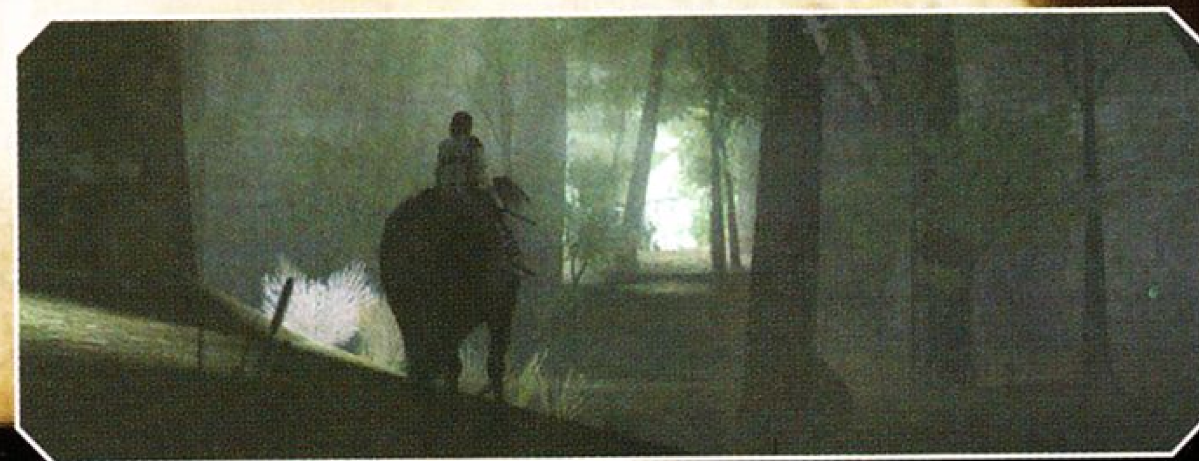
奖杯列表

奖杯名称	原文注释	奖杯类型	获得条件
Wander and the Colossus	Acquired all Trophies	白金	获得游戏其他全部奖杯
Valley Wanderer	Defeat 1st Colossus	铜杯	击败第一个巨像
The Sloth	Defeat 2nd Colossus	铜杯	击败第二个巨像
Disturbed Sleep	Defeat 3nd Colossus	铜杯	击败第三个巨像
Path of Gravestones	Defeat 4nd Colossus	铜杯	击败第四个巨像
Aerial Dance	Defeat 5nd Colossus	铜杯	击败第五个巨像
Entombed Giant	Defeat 6nd Colossus	铜杯	击败第六个巨像
Waves of Thunder	Defeat 7nd Colossus	铜杯	击败第七个巨像
Wall Scaler	Defeat 8nd Colossus	铜杯	击败第八个巨像
Slumbering Caveman	Defeat 9nd Colossus	铜杯	击败第九个巨像
Unknown Tracks	Defeat 10nd Colossus	铜杯	击败第十个巨像
Guardian Unleashed	Defeat 11nd Colossus	铜杯	击败第十一个巨像
Silent Thunder	Defeat 12nd Colossus	铜杯	击败第十二个巨像
Signs in the Sky	Defeat 13nd Colossus	铜杯	击败第十三个巨像
Shielded Colossus	Defeat 14nd Colossus	铜杯	击败第十四个巨像
Valley of the Fallen	Defeat 15nd Colossus	铜杯	击败第十五个巨像
Final Colossus	Defeat 16nd Colossus	铜杯	击败第十六个巨像
The Forbidden	Clear the game in normal difficulty	银杯	以普通难度通关
Wander and the Forbidden	Clear the game in hard difficulty	银杯	以最高难度通关
Climber	Reached the top of the shrine	金杯	攀爬到神殿顶部
Hang Glider	Hang onto the hawk for more than 30 seconds	铜杯	抓住老鹰飞翔30秒以上
Resistance	Endure being sucked into the light for over 1 minute in the ending	银杯	与吸入光池处挣扎超过1分钟
Collector	Acquire all items available in normal time attack	银杯	在普通难度下的时间挑战里获得所有道具
Meticulous Collector	Acquire all items available in hard time attack	金杯	在困难难度下的时间挑战里获得所有道具
Slippery Ride	Hang onto the fish for over 30 seconds	铜杯	坐在鱼身上超过30秒
Agro Circus	Perform all stunt riding using Agro	银杯	和爱马Agro表演各种精彩的骑术
Cornucopia	Acquired all fruits in the world	金杯	获得游戏中全部水果
Tower of Prayer	Save at all save points	银杯	在游戏中所有存档点存档
Endangered Lizards	Killed all shining lizards	金杯	杀死游戏中全部闪光蜥蜴
Stalwart Wander	Max out HP bar	金杯	使角色HP达到最大值
Mighty Wander	Max out stamina bar	金杯	使角色的耐久力达到最大值



游戏奖杯相关

本作的奖杯数量还是很厚道的，其中金杯和银杯的数量也不少。相比《ICO》来说本作的奖杯难度比较大，也可以说是比较耗时，游戏想要白金多周目是肯定的事情，因为想要把体力和耐力达到最大值必须多周目，而耐久力最大关系到攀爬到神殿顶部这一个奖杯。另外本作奖杯中有很多收集要素，比如果实还有发光的蜥蜴，另外全部存档点存档也是一个需要多加留意的奖杯，我在这里给大家分享一张日站攻略的收集图，图中红色圆点表示果实的位置，绿色的三角是存档点，黄色的圆点则代表的是发光的蜥蜴，希望可以帮到想要白金本作的玩家。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：ICO		2011年9月22日
动作冒险	SCE	3980日元	日版
蓝光	1~2人	720P	12岁以上

ICO

奖杯列表

奖杯名称	原文注释	奖杯类型	获得条件
Enlightenment	Acquire all trophies	白金	获得游戏其它全部奖杯
Rescue	Rescue Yorda	铜杯	救出Yorda
Failure	Finish watching the demo scene confronting the Queen at the front gate stage	铜杯	看完在门前和皇后的过场动画
Armed and Ready	Acquire Sword	银杯	获得武器剑
East Gate	Open East Gate	银杯	打开东边的大门
West Gate	West Gate	银杯	打开西边的大门
Farewell	Finish watching farewell demo with Yorda at the front gate stage	银杯	看完Yorda在门前的告别的过场动画
Royal Arms	Acquire Queen's Sword	金杯	获得武器女王之剑
Emancipation	Clear the game	金杯	游戏通关
Split the Watermelon	Bring the watermelon to Yorda upon completing 2nd time through	金杯	在游戏二周目通关时把西瓜带给Yorda
Spiked Club	Acquire spiked club	金杯	获得带钉的木棒
Shining Sword	Acquire shining sword	金杯	获得武器闪耀之剑
Bench Warmer	Save at all save points	金杯	在游戏中的所有存档点存档
Express Journey	Beat the game within 4 hours	金杯	在四小时之内通关
Castle Guide	Beat the game within 2 hours	金杯	在两小时之内通关
Unscathed Escape	Clear the game without viewing a game over screen	金杯	在不死一次的情况下通关游戏



游戏奖杯相关

虽然相比《汪达与巨像》来说本作的奖杯数量有些少，但是9金4银的比例也算对得起玩家了，如果您心里还不平衡的话可以想想之前的《生化危机 重生精选集》……本次《ICO》的奖杯整体来说难度并不大，但是也不是完全没有难度，其中有很多奖杯都是剧情类，也就是说游戏发展到特定的地方即可解锁奖杯，而最难的奖杯就要算是两小时内通关以及不死通关这两个了。两小时通关这个看似不可能的任务其实找到方法即可解决，网上流传着一段1小时30分通关的视频，有条件上网的朋友可以参考一下，注意这里两小时通关是包括最后片尾之后在沙滩上找到Yorda的部分的，所以时间就算找到方法也比较紧张，在和女主角分开的记录点是本作游戏最后一个可以记录的地方，在这里大概游戏时间不能超过1小时30分钟，否则最后的部分想要在30分钟之内搞定是比较吃力的，游戏流程本身不长，不过如果是第一次游戏，两小时显然是不太现实的，毕竟本作想要白金二周目什么的是肯定的，所以建议玩家一周目专心收集其他奖杯，等到游戏二周目甚至三周目的时候，自己对游戏整个流程都很熟悉了再去挑战两小时通关这个奖杯，本作想要白金不是一件难事，整个下来大概时间应该在20小时以内，当然如果你高于或者低于这个时间都很正常，我只是给出一个参考时间，话说20小时就可以白金的游戏也算是个准白金神作的水准了吧！



《火影忍者疾风传 究极冲击》

攻略+研究 一文全 □文／小雨

PS Portable PSP	本刊译名：火影忍者 究极冲击		2011年10月20日
动作	NBGI	5230日元	日语
UMD	1~2人	764MB	全年龄

基本操作

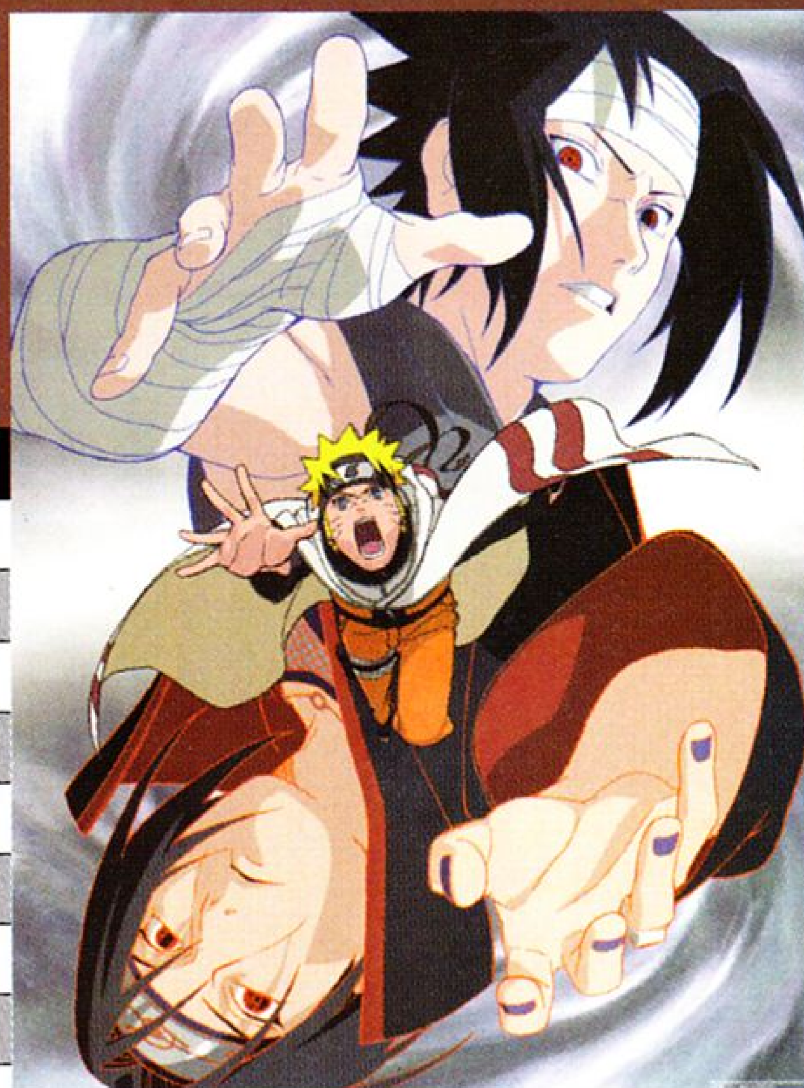
摇杆	角色移动
方向键左右	视角调整
方向键上下	锁定目标切换
L	短按：视角归位　长按：锁定目标
R	防御/被攻击时按下：闪避（消耗查克拉）
□	投掷飞行道具
△	发动忍术
○	体术攻击
×	跳跃 /连按为冲刺

关卡地图

每章游戏为一张地图，后文流程攻略将以每章节游戏的大地图为参照进行说明。在每章的地图上分布着主线任务（苦无标志）、支线任务（手里剑标志）、剧情（书标志）、宝箱、商店、地图技能（卷物）等常见图标。

这里需要介绍一个概念：地图技能。在游戏推进过程中有一部分关卡被一些障碍阻挡不能挑战，这类关卡需要等我们学会相应的“地图技能”后才能突破障碍挑战。下表给出全部地图技能的获得方法。

章节	可获得地图技能
序章	伊鲁卡、小樱、鹿丸
第一章	井野
第二章	大和
第三章	佐井、卡卡西、油女志乃
第四章	重吾
第五章	鬼灯水月
第六章	大蛇丸
第七章	自来也、青蛙夫妇
第八章	天天
最终章	香磷、我爱罗、佐助、鸣人



流程攻略

※本文请结合为每章攻略所配的该章节地图进行查阅。

※攻略中所配地图为100%开放率地图，游戏前期有部分关卡不能进入需要等获得相应的“地图技能”才能挑战。

※所有任务第一次挑战只能使用默认人物，第二次可以自选人物。

※本文中“杂兵可无视”代表不用清敌也可正常推进关卡进行，但是过关评价中有一个参数是“击破数”，所以如何权衡在于玩家把握。

※赏金首：部分任务通过后，右下角出现的小忍者图标，代表再次挑战本关会有赏金首登场。

序章

任务A 默认人物：鸣人

教学关卡，清理完杂兵需要击败小樱。操作方面需要注意以下几点：



1.○为体术攻击，最多五段，不同次数的体术攻击之后配合△键可以使用不同连续技。注意任意配合△键的连续技都会消耗一定量的查克拉。

2.奥义是△○，根据按住○键的时间长短，可以释放出加强版的奥义。

3.秘奥义为△△○。

4.×为跳跃和冲刺按键。

5.R键为防御键，被攻击后可以通过R键进行快速闪避（非常重要的技巧）。

6.L键为锁定按键。

任务B 默认人物：鸣人

小樱作为NPC辅助我们击败卡卡西老师，开始需要打倒两个卡卡西分身，需要注意小樱的HP，不要让她被击败。以后只要有NPC辅助的战斗，都需要保证其不被击败。最后与卡卡西真身战斗时其HP减半后进入QTE。

支线A 默认人物：鸣人

把三波敌人全部消灭后鹿丸出现，击败鹿丸过关。

第一章

任务A 默认人物：我爱罗

开场清理杂兵，一段时间后援军出现，与迪达拉战斗。剧情过后，援军遭到围攻，需要我们救援，其实就是让我们过去清场。完成后迪达拉再次



出现，击败过关。

任务B 默认人物：鸣人

如果想要打出高评价需要清理杂兵。然后按顺序去打败卡卡西与小樱。最后鼬出现，将其击败。

任务C 默认人物：凯

杂兵可选择无视，到右下角指定地点。鬼鲛出现，去把鬼鲛干掉，救出小李并护送到地图右下角。途中鬼鲛会出现三个分身，进行追击，顺便可以消灭他们拿些经验。最后，再次击败鬼鲛，过关。

任务D 默认人物：小李

到地图中心，干掉精英敌人（头上有字的敌人），然后清光杂兵，最后按照提示到达指定地点击败自己。

任务E 默认人物：小樱

开始打倒赤砂之蝎，剧情之后因为机关地图看不到了，破坏任务提示中的香炉即可。接着根据提示，打倒三个大傀儡，解开封印前进。沿路清掉四个大傀儡，到达指定位置，BOSS战。

任务F 默认人物：鸣人

地图上蜘蛛很多，而且会自曝比较烦人，建议使用锁定+手里剑的方式消灭。将迪达拉打败后，迪达拉会撤退。然后我们会遭遇伏兵，卡卡西则去寻找迪达拉，等迪达拉再次出现，击败过关。

支线A 默认人物：小李

首先到达目标位置然后在3分钟内击破200敌人。然后到下一个指定地点，必须用秘奥义在3分钟内击破100人。最终击破出现的凯老师，过关。

支线B 默认人物：赤砂之蝎

这个支线的目标就是打败迪达拉……话说非“主人公队”还真是不好用啊……攻关过程中会出现大量杂兵，可以无视。

第二章

任务A 默认人物：鸣人

先击破300人，再把出现的杂兵全部干掉后来到地图右上角指定位置，击败三个小樱后过关。

任务B 默认人物：鸣人

击败所有杂兵后发生剧情，解救被包围的小樱，击败所有杂兵，护送小樱到地图右上角，中途还会有敌人追击。最后迎战大蛇丸。大蛇丸是游戏进行到现在最难的一场战斗，大伙打的时候切勿硬拼，合理利用R键，锁定攻击中按×键撞击之后再接连续技是必须的战术。

任务C 默认人物：九尾（四尾状态）

这个状态下可以轻松搞定大蛇丸。剧情过后根据地图提示，摧毁各处的香炉。把杂兵清光后再次击倒大蛇丸。



任务D 默认人物：鸣人

开场杂兵可无视，剧情后打坏香炉，封印解开。护送小樱至地图左上即可过关，一路杂兵很多，因为不清空敌人小樱就不前进所以基本就等于要求我们清场了……

任务E 默认人物：鸣人

终于与佐助对上了，佐助速度很快，而且招式霸道，很是难缠，果然有主角光环的男人就是不一样滴……剧情后是大量杂兵，全部干掉，佐助再次出现，因为有很多杂兵捣乱所以打起来会更不顺手，磨掉佐助后过关。

第三章

任务A 默认人物：鹿丸

和阿斯玛前往指定点，路上遭遇大量杂兵。优先消灭召唤忍者，否则敌人会无限增援。最后遇到飞段，击败过关。

任务B 默认人物：鸣人

分别和100个、200个鸣人的影分身对战。本关难度不小，需要小心应付。

任务C 默认人物：鹿丸

这关阿斯玛受伤移动很慢，角都，飞段会在后面追击，所以我们的首要目标是将他们击破。

飞段会各种复活所以击破一次之后就要优先护送阿斯玛达目的地。



任务D 默认人物：卡卡西

追击角都和飞段，杂兵可以无视。待击破二人后，角都进入第二形态，击破过关。这里角都很难打，经常会通过闪避回避伤害，建议不要贪刀为好。

任务E 默认人物：鹿丸

把飞段吸引到指定位置，会出现大量杂兵，清光后，再次把飞段吸引到指定位置击破之。

任务F 默认人物：鸣人

击破角都，其会进入新形态。这里是第一场特殊BOSS战。角都在攻击的时候会出现很大破绽，看到黄色标志出现时将角都击晕，然后过去猛打。角都还剩一半HP时进入QTE。

支线A 默认人物：角都

清杂兵，过关。

支线B 默认人物：鹿丸

清理掉数波敌人后过关。

支线C 默认人物：飞段

目标是到达右上角位置，路上有数波敌人阻扰，到达目的地后过关。

第四章

任务A 默认人物：佐助

目标击破1000人。击破350人时开始15分钟限定。

注意：右下角湖的左面空地有隐藏敌人，如果没发现的话敌人总数凑不足1000人。

最后来到地图的中间位置，出现杂兵，清光即可。

任务B 默认人物：佐助

杂兵可以选择无视，直接去右上角找大蛇丸。将其击败后，他会逃走，继续追至标识处，再次击破后过关。

任务C 默认人物：佐助

先前往指定地点，中途会出现道路被封闭的剧情，然后清光所有杂兵。之后按照指示一路清敌，直到大门开启，到达指定位置清敌后站到绿圈内。



任务D 默认人物：佐助

带着鬼灯水月一路清敌来到地图中间，目的地变更，前往新的目的地。在那里待一分钟，大门开启，前往指定地点。中途目的地会变更，到达后继续等一分钟。上头的门会开启，前往最后的地点。清光附近的三个杂兵，过关。

第五章

任务A 默认人物：佐助

开场杂兵战后，将出现的阿飞击破。接着出现大量蜘蛛，可以无视。追上阿飞将其打倒，然后他还会逃……再次追击后上面的路会打开。上去击破迪达拉，过关。

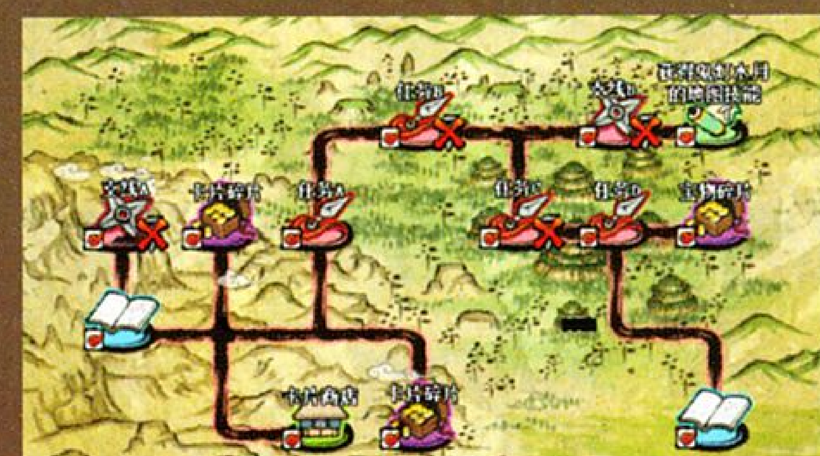
任务B 默认人物：佐助

开场杂兵战，打开通路。将出现的鼬击破。继续追踪，沿途乌鸦可无视，鼬会在林子里来回的出现，找了几次之后终于追上，最终击破过关。

任务C 默认人物：佐助

开头的三个杂兵清掉，下方的门开启。大量杂兵出现，依然可以无视，直奔指定地点干掉鼬。

出现新的地点指示，达到后清掉杂兵，全部大门开启。前往最终地点和鼬展开决战。最后会触发QTE。



任务D 默认人物：佐助

特殊BOSS战，鼬祭出了须佐能乎，攻击无法被闪避和格挡，只能跑着躲开，躲开几次攻击后，鼬会使用天照。此时出现黄色目标弱点，过去攻击，鼬就会进入力竭状态。然后趁机攻击，几个来回后，终于干掉了鼬。

支线A：默认人物：迪达拉

击破阿飞过关，其他的杂兵可以无视。

支线B 默认人物：宇智波鼬

清光全部的杂兵。

第六章

任务A 默认人物：佐助

目标是和鬼灯水月一起到达指定地点，之后鬼灯水月撤离，时限结束后再次出现。和其一起前往下一个指定位置。然后继续再等30秒，等鬼



灯水月出来以后。再继续前往下一个地点……最后一共进行了四次一样的任务，大门才开启，前往指定地点击破杂兵后八尾人柱力出现，干掉后，出现新的地点指示，过去以后发现是八尾人柱力变身了，佐助再次将其打倒。

任务B 默认人物：佐助

特殊BOSS战，这次是完全形态的八尾，其声波攻击无法闪避，但是可以防御。八尾双手朝上，头抬起来的时候，就会出现黄色目标，攻击可将其击昏，然后猛虐就好了。

注意：这战有3个QTE点，前两个都是鬼灯水月出来救场，第三个就是终结技。

另外，第一个QTE结束后八尾会增加尾巴的全屏攻击。第二个QTE结束后八尾会增加查克拉炮。总起来说，抓住套路就很简单了。

支线A 默认人物：佐助

和鬼灯水月一起到达指定地点即可。

第七章

任务A 默认人物：自来也

首先来到地图左面，会有杂兵出现，干掉其中的精英敌人。任务变成寻找佩恩，然后在地图上转一圈会遇到小南，小南召唤一堆杂兵后消失。干掉精英敌人后地图下方的门会开启，小南在那里，击破后小南会在另一个地方出现，追过去打两下又再次消失。等到任务提示指定地点出现后，冲过去将小南击破过关。

任务B 默认人物：仙人模式 自来也

本关开始提醒的两个绿色目标是门的控制开关，我们需要利用门的开合来把三个佩恩隔开，方便我们击破。击败其中一个即可进入QTE。

任务C 默认人物：仙人模式 自来也

干掉右下角的畜生道即可过关。这里重点是快速完成任务，否则被三个佩恩围攻，可不是闹着玩的。



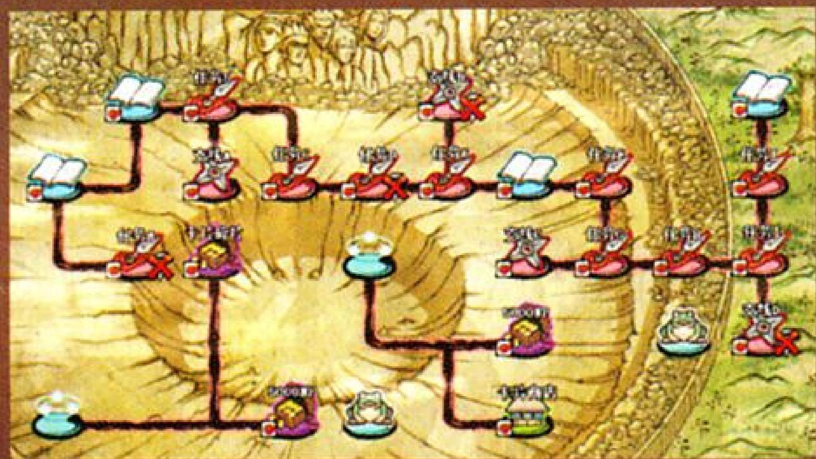
第八章

任务A 默认人物：鸣人

干掉所有影分身。

任务B 默认人物：卡卡西

一路清理杂兵后到达指定位置，小樱加入，任务变为干掉医院（就是现在的位置）附近的所有敌人，之后就是全地图清敌。清敌后佩恩出现，打到一半另一个佩恩也会登场。集中火力



快速解决眼前这个，再去干掉另一个即可。

任务C 默认人物：小樱

先清杂兵，打一阵后，会出现救援其他忍者的任务。NPC很容易挂掉，要小心保护。干掉NPC身边所有敌人后护送NPC去指定地点。半路会遭遇伏击必须将敌人全部解决掉，否则NPC不会继续前进。完成护送任务以后，前往指示点，干掉小南。再干掉地图上所有杂兵，最后来到指定地点即可过关。

任务D 默认人物：雏田

地图提示位置解决一个佩恩，然后再去把地图上出现的四个NPC救出来。中途会有两个佩恩出现，可以不用管救人为先。救完人再干掉佩恩，下方的门开启。根据提示来到指定地点，再次遭遇佩恩，将其击败过关。

任务E 默认人物：鹿丸

直奔地图上方遭遇佩恩，战斗途中此佩恩撤退，另一个佩恩出现，过去将其干掉。这里需要打两次，第一次打掉一半HP后他会逃跑，然后会在另一个地点满HP出现，这时去干掉他即可。最后第三个佩恩出现，再打倒，过关。

任务F 默认人物：仙人模式 鸣人

仙人模式下的鸣人可以轻松虐死佩恩，之后骑着蛤蟆文太去屋顶“刷数据”——4分钟内把左上的槽积满。中间会有两次佩恩来骚扰，触发QTE。接下继续前进路上的杂兵可以无视，发生剧情后佩恩出现，击败后剧情，通路开启，清光所有杂兵，又一个佩恩出现，干掉，过关。

任务G 默认人物：仙人模式 鸣人

6个佩恩轮番登场，非常难缠，建议主要使用体术消耗对手，查克拉留作R键快速闪避使用，否则被佩恩连到可是很疼的。这关难度不小，多试几次，找找规律，试试运气吧。

任务H 默认人物：九尾（六尾状态）

目的是击败佩恩（唉……整章都是和佩恩之间的孽缘啊……）。佩恩闪避很快很频繁，不容易打到，注意自己HP和回避，慢慢磨吧。

任务I 默认人物：波风水门

10分钟内干掉所有影分身，外加一个鸣人。这里的影分身皮都很厚，不太好搞，比较讲究有效打击，还好时间足够。

任务J 默认人物：鸣人

目标击破佩恩。如果之前没怎么练过级，这里会比较难办，实在打不过就老实回去之前练练级吧。

支线A 默认人物：佩恩天道

开始把全地图的杂兵清光，然后依次干掉伊鲁卡和卡卡西。

支线B 默认人物：小南

打暗部忍者的时候雏田出现，将雏田HP打掉一半后鹿丸追上来，将二人击败。之后继续打暗部，三队全部干掉后在地图下方出现最后一队，击破过关。

支线C 默认人物：雏田

先跑到指定地点触发救人的任务，沿途的敌人可以无视。之后到达指定地点，打败所有敌人救出NPC，再次到指定地点，过关。

支线D 默认人物：凯

目标是和小李一起到达指定地点。沿途自然需要清敌，注意途中的召唤忍者。

最终章

任务A 默认人物：雷影

主要目标是到达指定地点，不过中途会出现两波杂兵，必须要清掉。

任务B 默认人物：鸣人

和卡卡西到达指定地点，沿途会出现三波暗部忍者。

任务C 默认人物：佐助

开场先解决掉一波敌人，之后发生剧情，重吾在墙上开了个洞，继续深入。第二波敌人出现，清掉，前往指定地点后发现门锁了。按照提示前往下一个指定地点，继续深入，遭遇第三波敌人，依然要清掉，战斗途中雷影会出现，将其干掉。最后我爱罗出现，干掉过关。

任务D 默认人物：雷影

这次换成使用雷影。开头会有大量杂兵，全部干掉后才能继续前进。追上了佐助和鬼灯水月，开打。此战比较简单，因为我方人多，所以佐助很容易被围殴死。

任务E 默认人物：鸣人

追击宇智波斑，半路会出现很多杂兵，需要清场宇智波斑才会再次出现，干掉后过关。

任务F 默认人物：佐助

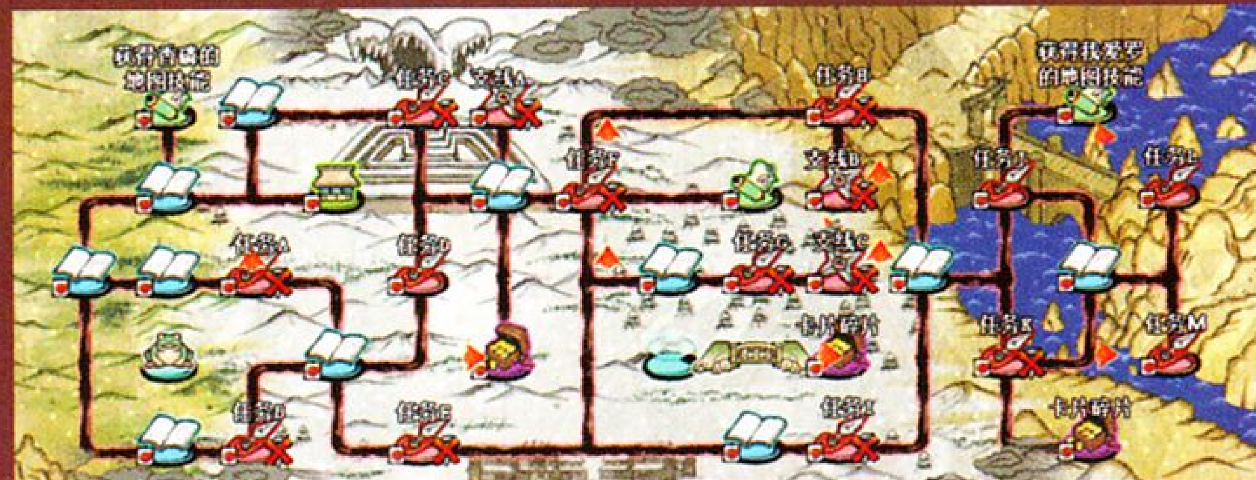
一路根据任务提示前进。首先遇到一波杂兵，接着遇到水影，然后是土影，注意土影平时是无敌的，需要待其释放必杀后，出现黄色目标时再攻击，击败土影后过关。

任务G 默认人物：八尾

鬼鲛第一形态的时候不难，轻松击败。但变成第二形态之后十分难缠。笔者未发现什么很好的办法，打起来比较看运气。

任务H 默认人物：佐助

佐助VS团藏，和原著一样，团藏各种打不死。需要打死他两次，第三次可以触发QTE。团藏每次都有加强需要注意。因为佐助的招式逆天，本战其实难度不大。最终QTE召唤出须佐能乎，干掉了团藏过关。



任务I 默认人物：小樱

一路往指定地点猛跑就行。杂兵不用管，中途出现的小李需要干掉，到达目的地后过关。

任务J 默认人物：佐助

目标是击败小樱和卡卡西。到目前为止最难的关卡，这俩人的攻击欲望超高，被围殴的话基本必死。建议先和卡卡西拉开距离打小樱，卡卡西靠近后立刻停手，等待下次单独攻击小樱的机会，战斗中如果受到攻击，必须马上R闪避。小樱干掉以后就是磨卡卡西了，卡卡西的血非常厚，而且闪避率超高，连击基本不可能打到。对付卡卡西应该锁定之后多利用××追击。

任务K 默认人物：鸣人

要求10分钟内跑到指定地点。路上敌人可以无视。

任务L 默认人物：佐助

这个可以叫做宿命之战么？用佐助击败鸣人。建议打之前好好练级，敌人血很厚，如果没有级别保证要打很久很久。经历了卡卡西之战，相信大家都会觉得鸣人要容易打很多，战斗时尽量抢攻，争取压制。胜利后，进入佐助结局。

任务M 默认人物：鸣人

和任务L一样，这次换成鸣人打佐助了。佐助要比鸣人难打很多，招式逆天。不过这里只需要打掉佐助一半HP就能进入QTE……最后是千鸟对螺旋丸，游戏完结！进入鸣人的结局。

支线A 默认人物：团藏

先清光眼下的杂兵，打开大门，然后分别去两个绿圈处调查，发现门都关着。清光地图上所有的杂兵，大门开启。最后一路跑到指定地点，过关。

支线B 默认人物：宇智波斑

清敌、清敌、清敌……没了。

支线C 默认人物：鬼鲛

干掉所有杂兵，到达指定地点。

卡片系统基本解说

卡片系统是本作的核心系统，其作用类似装备，可以提升人物的各项能力值。下面先为大家详细图解该系统的基本内容。

①卡片基本信息，包括：编号、卡片名等
②已收集到的卡片图鉴列表，可以按照一定顺序排序
③所选卡片的等级，共五级，数字越高越好
④卡片技能
⑤卡片装备限制
⑥卡片熟练度槽（卡片独有）



「体力」アップ	体力上升
「チャクラ」アップ	查克拉上升
「攻撃力」アップ	攻击上升
「防御」アップ	防御上升
「忍術」アップ	忍术伤害上升
「忍耐」アップ	耐久度上升
「速度」アップ	速度上升
「運」アップ	幸运上升
覚醒変化	觉醒改变
特殊効果	特殊忍术
複数効果	多属性合一

↑卡片技能图标详解

木ノ葉隠れの忍	木叶忍者专用
砂隠れの忍	沙忍专用
雲隠れの忍	云忍专用
雨隠れの忍	雨忍专用
うずまき	漩涡专用
第三班	第三班专用
写輪眼	写轮眼专用
うちは	宇智波专用
サスケ	佐助专用
暁	晓专用
仙人	仙人模式专用
影	影专用
特定キャラクター用	特定人物专用
セット制限なし	通用

卡片装备限制图标详解→

注：特定人物专用为卡片上面画的人物，或者卡片上画的人物的相关人物，或者卡片上所画技能和道具的使用者。另外一些限制了特定人物的卡片在熟练度槽积满后可以自由装备。

全卡片获得方法详解

编号	等级	卡片效果	获得方法
001	2	查克拉增加（中）	剧情获得
002	2	攻击增加（中）	剧情获得
003	2	忍术攻击增加（中）	剧情获得
004	2	防御增加（中）	剧情获得
005	2	体力增加（中）	第二章一般难度下获得
006	2	幸运增加（中）	第二章一般难度下获得
007	2	耐久增加（中）	第一章一般难度下获得
008	2	速度增加（中）	剧情获得
009	2	忍具威力增加（中）	第一章一般难度下获得
010	2	觉醒速度加快	剧情获得
011	1	体力、查克拉增加（低）	序章一般难度下获得
012	2	体力、攻击增加（中）	序章一般难度下获得
013	2	查克拉、忍术攻击增加（中）	剧情获得
014	3	觉醒变为"仙人模式"	剧情获得
015	2	查克拉恢复加快	第二章一般难度下获得
016	1	攻击增加（低）	第二章一般难度下获得
017	1	忍术攻击增加（低）	第二章一般难度下获得
018	5	组队模式额外防御力增加（高）	第二章一般难度下获得
019	2	防御、耐久增加（中）	第二章一般难度下获得
020	2	觉醒槽增加加快（低）	剧情获得
021	2	受到忍具攻击伤害减少	第三章一般难度下获得
022	2	攻击、速度增加（中）	第三章一般难度下获得
023	1	幸运增加（低）	第三章一般难度下获得
024	2	查克拉、耐久增加（中）	剧情获得
025	2	忍术攻击、速度增加（中）	第一章一般难度下获得
026	2	体力、防御增加（中）	第一章一般难度下获得
027	1	查克拉增加（低）	第一章一般难度下获得
028	1	攻击增加（低）	第一章一般难度下获得
029	1	忍术攻击增加（低）	第一章一般难度下获得
030	1	耐久增加（低）	第二章一般难度下获得
031	1	防御增加（低）	第二章一般难度下获得
032	1	体力增加（低）、忍具威力增加（低）	第二章一般难度下获得
033	1	查克拉增加（低）、忍具威力增加（低）	第二章一般难度下获得
034	1	速度、幸运增加（低）	第二章一般难度下获得
035	1	体力、攻击增加（低）	第二章一般难度下获得
036	1	体力、防御增加（低）	第二章一般难度下获得
037	1	查克拉、防御增加（低）	第三章一般难度下获得
038	2	忍术攻击、速度增加（中）	剧情获得
039	1	查克拉增加（中）	第三章一般难度下获得
040	2	查克拉、攻击增加（中）	剧情获得
041	2	烧伤无效	剧情获得
042	1	忍术攻击增加（低）	第三章一般难度下获得
043	1	忍术攻击增加（低）	第三章一般难度下获得
044	1	忍术攻击增加（低）	第三章一般难度下获得
045	2	忍具带毒	剧情获得
046	1	攻击增加（低）	第二章一般难度下获得
047	1	忍具威力增加（中）	第三章一般难度下获得
048	3	毒无效	第二章一般难度下获得
049	1	攻击增加（低）	第三章一般难度下获得
050	2	忍术攻击、耐久增加（中）	剧情获得
051	3	查克拉、忍术攻击、耐久（中）	第四章一般难度下获得
052	2	攻击、防御增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
053	1	忍术攻击增加（低）	第四章一般难度下获得
054	1	耐久增加（低）	第四章一般难度下获得
055	1	攻击增加（低）	第四章一般难度下获得
056	1	防御增加（低）	第四章一般难度下获得
057	2	攻击、防御增加（中）	剧情获得
058	3	20%的几率反射伤害	第四章一般难度下获得
059	2	5%的几率在捡起道具时恢复微量体力	通关后在高难度下任意关卡刷出
060	1	体力增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
061	1	幸运增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
062	2	50%的几率在瞬闪的时候不消耗查克拉	第六章一般难度下获得
063	2	20%几率在受到忍术攻击时自动瞬闪	剧情获得
064	2	20%几率在受到攻击时自动瞬闪	剧情获得
065	1	忍术攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
066	1	查克拉增加（中）	第八章一般难度下获得
067	1	防御增加（低）	第八章一般难度下获得
068	1	攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
069	1	体力增加（中）	第八章一般难度下获得
070	2	攻击、忍术攻击增加（中）	剧情获得
071	1	耐久增加（低）	第九章一般难度下获得
072	2	攻击、防御、忍术攻击、耐久增加（中）	在第八章花费30000购买
073	1	体力、查克拉增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
074	2	体力、查克拉增加（低）	序章一般难度下获得
075	2	查克拉冲刺消耗查克拉减半	剧情获得
076	2	查克拉满时，攻击上升	通关后在高难度下任意关卡刷出
077	1	速度增加（低）	第一章一般难度下获得
078	1	体力、查克拉增加（低）	序章一般难度下获得
079	1	幸运增加（低）	序章一般难度下获得
080	2	查克拉增加（低）、增加5%击破每个敌人的经验值获得	第四章一般难度下获得
081	2	体力增加（低）、增加5%击破每个敌人的经验值获得	第四章一般难度下获得
082	1	体力、攻击增加（低）	第四章一般难度下获得
083	1	查克拉、忍术攻击增加（低）	第四章一般难度下获得
084	2	捡起水饺时，回复量增加	第五章一般难度下获得
085	1	体力、幸运增加（低）	第一章一般难度下获得
086	1	查克拉、忍术攻击增加（低）	第一章一般难度下获得
087	1	耐久增加（中）	第一章一般难度下获得
088	1	攻击增加（中）	第五章一般难度下获得
089	1	防御增加（中）	第五章一般难度下获得
090	1	忍术攻击增加（中）	第八章一般难度下获得
091	1	耐久增加（中）	第九章一般难度下获得
092	1	幸运增加（中）	第九章一般难度下获得
093	1	攻击、防御增加（低）	第九章一般难度下获得
094	2	弄死人NP双倍	剧情获得
095	1	防御增加（低）	第四章一般难度下获得
096	1	耐久增加（低）	第四章一般难度下获得
097	1	幸运增加（中）	序章一般难度下获得
098	2	查克拉、忍术攻击增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
099	2	体力、攻击增加（中）	第三章一般难度下获得
100	3	25%的几率在第一次物理攻击时达到极限	第三章一般难度下获得
101	3	攻击、忍术攻击、防御、耐久增加（中）	在第二章花费20000购买
102	1	查克拉、体力增加（低）	第三章一般难度下获得
103	3	觉醒变为九尾的四尾状态	剧情获得

编号	等级	卡片效果	获得方法
104	2	忍术攻击、速度增加（中）	剧情获得
105	3	耐久、速度增加（中）	第七章一般难度下获得
106	5	组队状态下，查克拉增加（低）	第三章一般难度下获得
107	4	组队状态下，防御、耐久增加（中）	在第三章花费30000购买
108	2	攻击、忍术攻击增加（中）	第三章一般难度下获得
109	3	体力、查克拉增加（中）、攻击增加（高）	第一章一般难度下获得
110	3	体力、查克拉增加（中）、忍术攻击增加（高）	在第四章花费30000购买
111	3	体力、查克拉增加（中）、防御增加（高）	第六章一般难度下获得
112	3	查克拉手里剑消耗查克拉减半	在第四章花费30000购买
113	1	查克拉、耐久增加（低）	第四章一般难度下获得
114	4	速度增加（超高）	在第三章花费30000购买
115	4	击破敌人时5%的几率获得查克拉球	在第五章花费50000购买
116	4	击破敌人获得的经验增加10%	在第五章花费50000购买
117	4	秘奥义变为风遁螺旋手里剑	剧情获得
118	1	体力增加（中）	在序章花费3000购买
119	1	查克拉增加（中）	在序章花费3000购买
120	1	幸运增加（中）	第四章一般难度下获得
121	4	捡起水饺时会变成钱	第四章一般难度下获得
122	4	如果忍具是苦无，则扔出的数量上升	第六章一般难度下获得
123	4	忍具变为带起爆符的苦无	第六章一般难度下获得
124	4	空中奥义变为影子模仿术手里剑	剧情获得
125	3	可以看到地图上可以破坏的罐子和箱子	第五章一般难度下获得
126	5	体力低于20%时自动回复	第四章一般难度下获得
127	5	受到攻击自动瞬闪	第四章、第五章大门后的所有宝箱获得碎片拼成
128	3	火球术变为火龙术	剧情获得
129	5	体力满时，忍术攻击增加（高）	第五章一般难度下获得
130	4	回复道具回复量增加（低）	第五章一般难度下获得
131	4	体力低于50%，觉醒槽徐徐增加	在第六章花费50000购买
132	4	如果查克拉满，体力变为0，则查克拉自动转换为体力，查克拉变为0.	第七章一般难度下获得
133	1	查克拉增加（中）	第六章一般难度下获得
134	1	耐久增加（中）	第六章一般难度下获得
135	1	防御增加（中）	第六章一般难度下获得
136	1	忍术攻击增加（中）	第六章一般难度下获得
137	1	攻击增加（中）	第六章一般难度下获得
138	2	幸运增加（高）	第六章一般难度下获得
139	5	等级不大于10时，回复道具的回复量增加（中）	第六章一般难度下获得
140	2	攻击、耐久增加（中）	第五章一般难度下获得
141	2	查克拉、幸运增加（中）	第五章一般难度下获得
142	2	体力、防御增加（中）	第五章一般难度下获得
143	1	体力、攻击增加（低）	第五章一般难度下获得
144	4	过关后如果获得最少5个碎片，则自动多获得一个，而且必定是自己没有的	第五章一般难度下获得
145	1	耐久增加（中）	第五章一般难度下获得
146	1	攻击增加（中）	第五章一般难度下获得
147	1	防御增加（中）	第五章一般难度下获得
148	1	攻击增加（中）	第五章一般难度下获得
149	3	人物等级低于15级时，卡片升级更快	第五章一般难度下获得
150	3	如果以忍术击败敌人，必定获得查克拉球	第六章一般难度下获得
151	1	体力增加（中）	第六章一般难度下获得
152	1	忍术攻击增加（低）	第六章一般难度下获得
153		耐久增加（低）	第六章一般难度下获得
154	1	查克拉增加（中）	第六章一般难度下获得
155	2	攻击被防御时，20%几率直接破防	第七章一般难度下获得
156	5	击破敌人物品获得率上升	第七章一般难度下获得
157	3	进化的冲刺	第七章一般难度下获得
158	3	非战斗状态下，站住不动，觉醒槽徐徐增加	第七章一般难度下获得
159	1	忍术攻击、速度增加（低）	第六章一般难度下获得
160	1	攻击、防御增加（低）	第六章一般难度下获得
161	1	耐久、幸运增加（低）	第七章一般难度下获得
162	4	觉醒槽满时，第一击带爆炸	第七章一般难度下获得
163	1	耐久、幸运增加（低）	第七章一般难度下获得
164	3	效果类道具持续时间增加	第八章一般难度下获得
165	1	攻击、忍术攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
166	1	防御、耐久增加（低）	第八章一般难度下获得
167	1	耐久、幸运增加（低）	第八章一般难度下获得
168	1	攻击、防御增加（低）	第八章一般难度下获得
169	1	忍术攻击、速度增加（低）	第八章一般难度下获得
170	3	关卡开始时等级为9的倍数，觉醒持续时间双倍	第八章一般难度下获得
171	3	关卡开始时等级为9的倍数，觉醒槽开始就满	第八章一般难度下获得
172	1	体力、攻击增加（低）	第八章一般难度下获得

编号	等级	卡片效果	获得方法
173	1	速度、幸运增加（低）	第八章一般难度下获得
174	1	查克拉、忍术攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
175	1	防御、耐久增加（低）	第八章一般难度下获得
176	5	用道具回复体力时，队友也会获得相同效果	通关后在高难度下任意关卡刷出
177	4	体力低于50%时，觉醒槽徐徐增加	在第八章花费50000购买
178	3	关卡开始时等级为6的倍数，全部的消耗查克拉减半	在第八章花费40000购买
179	3	组队状态下，攻击增加（高）	在第九章花费50000购买
180	3	蛤蟆文太的攻击增加（超高）	剧情获得
181	1	幸运增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
182	1	体力、查克拉增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
183	1	防御增加（低）	第八章一般难度下获得
184	1	耐久增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
185	1	体力、攻击增加（低）	第九章一般难度下获得
186	1	查克拉、忍术攻击增加（低）	第九章一般难度下获得
187	1	速度增加（低）	第九章一般难度下获得
188	1	攻击、忍术攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
189	1	幸运增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
190	1	耐久增加（低）	第八章一般难度下获得
191	1	防御增加（低）	第八章一般难度下获得
192	1	攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
193	1	忍术攻击增加（低）	第八章一般难度下获得
194	2	查克拉、速度增加（中）	剧情获得
195	4	秘奥义变为麒麟	剧情获得
196	3	觉醒时，攻击、忍术攻击增加（高）	第七章一般难度下获得
197	1	体力、防御增加（低）	第七章一般难度下获得
198	1	查克拉、耐久增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
199	1	体力、防御增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
200	1	体力、忍术攻击增加（低）	在第七章花费20000购买
201	1	查克拉、攻击增加（低）	在第七章花费20000购买
202	1	体力、查克拉增加（低）	在第七章花费20000购买
203	3	瞬闪查克拉消耗减半	第七章一般难度下获得
204	2	觉醒槽上升量增加（低）	第七章一般难度下获得
205	2	忍术发动时间减少	第七章一般难度下获得
206	4	不会眩晕	第九章一般难度下获得
207	3	对佩恩伤害增加20%	第九章一般难度下获得
208	1	幸运增加（中）	第九章一般难度下获得
209	5	组队状态下，觉醒槽徐徐增加	第九章一般难度下获得
210	1	体力、幸运增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
211	3	升级时，觉醒槽变满	第九章一般难度下获得
212	5	如果关卡获得的碎片不低于5片，则额外获得一个	第九章一般难度下获得
213	1	忍术攻击增加（低）	第七章一般难度下获得
214	1	攻击增加（低）	第七章一般难度下获得
215	1	耐久增加（低）	第七章一般难度下获得
216	1	防御增加（低）	第七章一般难度下获得
217	2	速度增加（高）、忍具威力增加（中）	剧情获得
218	3	攻击被防御，20%几率直接破防	第七章一般难度下获得
219	3	体力、查克拉增加（中） 耐久增加（高）	第七章一般难度下获得
220	3	觉醒变为尾兽化第二阶段	第九章一般难度下获得
221	4	秘奥义变为天照	剧情获得
222	2	查克拉、速度增加（高）	剧情获得
223	2	攻击、速度增加（中）	剧情获得
224	1	速度增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
225	1	幸运增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
226	1	防御、耐久增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
227	1	查克拉、忍术攻击增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
228	1	体力、攻击增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
229	3	查克拉满时，获得的经验增加10%	第九章一般难度下获得
230	1	查克拉增加（高）	第九章一般难度下获得
231	4	抵挡住忍术攻击，则回复查克拉	第九章一般难度下获得
232	1	查克拉、耐久增加（低）	第九章一般难度下获得
233	1	体力、防御增加（低）	第九章一般难度下获得
234	1	攻击、防御增加（低）	第九章一般难度下获得
235	1	体力增加（中）	第七章一般难度下获得
236	1	幸运、速度增加（低）	第一章一般难度下获得
237	1	查克拉增加（中）	第九章一般难度下获得
238	4	捡到钱箱时体力少量恢复	第九章一般难度下获得
239	4	体力满时，第一下物理攻击为极限	第九章一般难度下获得
240	5	体力满时，秘奥义攻击力上升	第九章一般难度下获得
241	5	任务开始时，帮手效果自动激活	第九章一般难度下获得
242	4	幸运增加（超高）	第九章一般难度下获得
243	3	雷切变为雷犬	剧情获得
244	3	觉醒变为九尾的六尾状态	剧情获得
245	3	觉醒时如果HP低于一半，查克拉回复	通关后在高难度下任意关卡刷出
246	3	查克拉回复速度增加（高）	第九章一般难度下获得

编号	等级	卡片效果	获得方法
247	2	攻击、防御增加（中）	剧情获得
248	1	查克拉、耐久增加（低）	第九章一般难度下获得
249	1	防御增加（中）	第九章一般难度下获得
250	1	耐久增加（中）	第九章一般难度下获得
251	1	查克拉、速度增加（低）	第九章一般难度下获得
252	1	忍术攻击增加（中）	第九章一般难度下获得
253	1	攻击增加（中）	第九章一般难度下获得
254	1	速度、幸运增加（低）	第九章一般难度下获得
255	5	获得查克拉球的查克拉回复量上升	第九章一般难度下获得
256	1	体力、幸运增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
257	1	体力、速度增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
258	3	沙阵雨变为砂时雨	剧情获得
259	1	忍术攻击增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
260	1	耐久增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
261	2	攻击、忍术攻击增加（高），连击数达到100时，进入眩晕状态	通关后在高难度下任意关卡刷出
262	1	防御增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
263	1	攻击增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
264	2	忍术攻击带毒	通关后在高难度下任意关卡刷出
265	1	速度、幸运增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
266	1	查克拉、体力增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
267	1	防御、耐久增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
268	1	攻击、忍术攻击增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
269	2	忍具攻击改变	通关后在高难度下任意关卡刷出
270	1	体力、忍术攻击增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
271	1	查克拉、攻击增加（低）	通关后在高难度下任意关卡刷出
272	3	瞬闪不消耗查克拉	通关后在高难度下任意关卡刷出
273	1	攻击增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
274	2	攻击对象如果为忍者，则有10%的几率让该攻击到极限	通关后在高难度下任意关卡刷出
275	1	耐久增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
276	1	防御增加（中）	通关后在高难度下任意关卡刷出
277	3	水分身变为水鲛弹，水爆弹变为狂鲛弹	剧情获得
278	3	千鸟流变为火遁	剧情获得
279	3	觉醒变为须佐能乎	剧情获得
280	3	忍具变为铅笔	通关后在高难度下任意关卡刷出
281	5	组队状态下，经验值1.5倍	打通全部合作任务
282	5	秘奥义消耗查克拉减半	打通全部特殊任务

备注：一般难度指EASY或NORMAL难度/高难度指HARD和VERY HARD难度

全卡片组合效果列表

组合名称	组合所需卡号				效果
第七班	001	002	003		体力、查克拉增加（中）
新第七班	001	002	015	019	组队状态下，查克拉回复速度上升
旧第七班	001	002	003	104	查克拉满时，获得经验上升10%
凯班	007	008	009	010	觉醒槽满时，物理攻击第一下为极限攻击
阿斯玛班	004	005	006	081	体力满时，攻击增加（超高）
红班	020	021	022	080	查克拉球的回复量上升
砂的三姐弟	024	025	026		体力、防御增加（中）
勘九郎参上	026	027			攻击、防御增加（中）
砂忍的上役	028	029	030	031	体力、查克拉增加（高）
千代出阵	031	032	033	034	忍具伤害最高量增加
木叶三忍	012	013	098		冲刺加强
超兽伪画	015	016	017		攻击、忍术攻击、速度增加（中）
牙出阵	022	023			攻击力、速度增加（中）
蛤蟆的师徒	001	013			忍术攻击增加（高）
单相思	001	002			查克拉球的回复量上升
告白	001	020			耐久增加（高）
亲友	004	005			体力、防御增加（中）
青春热血	008	010			速度、幸运增加（中）
热血的对手	003	010			忍术攻击、速度增加（中）
木叶四娘	002	006	009	020	幸运增加（超高）
九尾人柱力	001	171			查克拉、攻击增加（中）
八尾人柱力	217	219			体力、忍术攻击、防御增加（中）
一乐的亲子	118	119			捡起拉面时，体力回复全满。
鸣人一家	001	075	076		秘奥义消耗查克拉减半
惠比寿班	085	086	087		体力、幸运增加（中）
鸣人之师	003	013	074	185	查克拉、耐久增加（高）
讨伐部队	004	081	082	083	攻击、忍术攻击、速度增加（中）
支援部队	005	006	088	089	防御、忍术攻击、幸运增加（中）
旗木亲子	003	234			忍术攻击增加（高）
山中亲子	006	091			幸运增加（高）
奈良亲子	004	092			防御增加（高）
秋道亲子	005	093			攻击增加（高）
油女亲子	021	237			耐久增加（高）
犬冢亲子	022	235			攻击、防御增加（中）
犬冢的忍犬	023	236			速度增加（高）
犬冢参上	022	023	235	236	体力增加（超高）
卡卡西回想	075	232	233	234	查克拉增加（超高）
日向一族	007	020	248		速度、幸运增加（高）
木叶的上役	094	095	096		查克拉满时，获得经验值多10%
火影职务室	012	078	079		拾取回复道具回复体力时，同伴也会回复
蛇的亲信	098	099			觉醒槽满时，第一下攻击带毒
绘本中的兄弟	015	108			组队状态下，速度增加（高）
守护忍十二士	018	113			组队状态下，攻击增加（高）
木叶的守护	082	083			组队状态下，防御增加（高）
大蛇丸的成长	134	135	136	137	毒和火无效
红豆的记忆	084	138	139		任务开始时，正面效果发动
蛇的佐助	104	140	141	142	查克拉增加（高）
蛇 结成	104	105			组队状态下，查克拉回复量上升
奋斗的"蛇"	145	146	147	148	10%的几率击破敌人时必定获得查克拉球
秘密的商店	151	152	153	154	宝箱获得的NP加倍
三忍诞生	165	167	168	169	不会眩晕
雨的子供	172	173	174		经验值获得增加10%
"鹰"结成	213	214	215	216	体力、查克拉、速度增加（高）
比比比比	217	218	219	220	觉醒时间翻倍
一族的因缘	204	205			体力满时，第一下攻击为极限攻击
过去的火影	075	200	201	202	使用忍术查克拉消耗减半
萨姆依小队	226	227	228		速度、幸运增加（中）
鸣人的暴走	102	244	245		觉醒时，攻击、忍术攻击增加（超高）
雨的新兴势力	252	253	254		升级时，觉醒槽变满
晓的朱空	038	136			经验值增加5%
晓的朱南	038	040			自动使用瞬闪
晓的玉青	041	045			体力满时，忍术攻击增加（超高）
晓的三北	050	057			体力满时，第一下屋里攻击为极限攻击
晓的白零	064	070			组队模式下，觉醒槽增加加快
晓的新玉青	041	062			体力低于50%时，觉醒槽徐徐上升
蝎的艺术	046	047	048	049	爆炸无效
迪达拉的艺术	042	043	044		查克拉增加（高）
角都的心脏	053	054	055	056	查克拉增加（超高）
角都的变形	050	051	052		体力增加（超高）
绝的生态	059	060			体力增加（高）
佩恩六道.壹	065	066	067		查克拉、忍术攻击增加（中）
佩恩六道.贰	068	069	070		体力、攻击增加（中）
口寄通灵兽组合	190	191	192	193	速度、幸运增加（高）
鬼鲛的秘密	040	277			查克拉、忍术攻击增加（中）
蛤蟆朋友	180	182	183	184	攻击、忍术攻击增加（超高）
蛤蟆夫妇	185	186			觉醒槽徐徐上升
仙人模式	013	185	186		攻击、防御增加（高）
云的追踪者	224	225			体力、速度增加（高）
波之国工匠	256	257			忍具威力大幅度上升
会谈来临之风	258	259	260		耐久增加（超高）
会谈来临之土	261	262	263		防御增加（超高）
会谈来临之水	264	265	266		攻击增加（超高）
会谈来临之雷	223	267	268		速度增加（超高）
会谈来临之火	269	270	271		忍术攻击增加（超高）
会谈来临之侍	274	275	276		幸运增加（超高）
宇智波夫妇	198	199			查克拉回复速度加快
志治美的依赖	086	087	097		幸运增加（高）
一尾人柱力	024	109			体力、攻击、防御增加（中）
二尾人柱力	110	112			查克拉、忍术攻击增加（中）
囚禁的尾兽	109	110	111		体力、查克拉增加（高）
襄取引	050	120			拾取道具获得的NP增加
木叶夫妇	075	076			体力低于50%时，觉醒槽徐徐增加





献祭于原始罪恶的灵魂

奥林匹斯十二主神篇（上）

□文／小沛

希腊神话诞生于公元前8世纪之前，距今至少2800多年至3000年。它不是由一个人创造出来的，而是从原始社会人们对于自然界的种种迷茫，加之主观臆想后赋予未知领域以人格之后，通过口耳相传，才逐渐汇集成为神话体系。整个希腊神话就是最初希腊文学的主要构成，是欧洲最早的文学形式，同时构筑了欧洲“文明”。然而在今天看来，希腊的众神都是不值得敬仰的，与后来的基督、佛教众神相比，他们都过于自私、残忍和淫乱。于是随着人类文明的逐渐发展，希腊神话大多仅仅作为故事流传，而没有成为流行宗教。希腊神话的神族系谱非常混乱，乱伦、出轨者比比皆是，兄弟反目、父子残杀的恶斗也屡见不鲜。而对于人类的所谓帮助，除了要求活人献祭才给予援手外，很多战斗通常都是他们首先挑起的祸端。希腊神话并不是原始社会对自然的简单崇拜，里面还揭示了在人类成长史中人性的种种丑恶，几乎每个希腊的神都展现过他们阴暗的一面，以下我们就来揭开笼罩在他们身上的神圣外衣，看看每个神心中原始罪恶的灵魂。

万神之王：宙斯（Zeus）

性格黑暗面：乱伦好色、手足相残、自私残酷

身为希腊万神之王，宙斯并不像中国的玉帝一样，只是坐在大殿的宝座上接受众神的膜拜，反而是最常思凡下界，并且四处留情。虽然宙斯也有其他方面的性格特征，但好色绝对是他最为突出的特点。

宙斯正式的妻子大概有7位，但她们无一例外都和宙斯有着不同程度的血缘关系，也就是说宙斯的7次婚姻全都属于乱伦。这7位“第一夫人”分别是：聪慧女神墨提斯（Metis）、正义女神忒弥斯（Themis）、海洋女神欧律诺墨（Eurynome）、农林女神德墨忒尔（Demeter）、记忆女神摩涅莫绪涅（Mnemosyne）、暗夜女神勒托（Leto），以及天后赫拉（Hera）。至于她们和宙斯的关系，第1个是宙斯的堂姐，第2个是宙斯的姑妈，第3个是宙斯的表姐，第4个是宙斯的二姐，第5个是宙斯的姨妈，第6个是宙斯的表姐，第7个是宙斯的三姐。果真“不是一家人不进一家门”。

也许在3000年前的人们还没有反对近亲结婚的意识，也没有白头偕老的忠诚，所以身为万神之王也只能树立一个有悖当今婚姻爱情观的榜样。乱伦不是宙斯开的头，他也不过是在效仿前辈，同时也影响了以后的神，因为环境特殊，姑且就不算是宙斯主观的过错了。

乱伦可以原谅，那么外遇呢？起码我们知道宙斯每次的外遇都是偷偷摸摸的，要么变成鸟，要么变成牛，反正就是为了不让赫拉发现。可见外遇在当时已经被视作不忠的表现，是妻子绝对不允许的，而宙斯的好色却恰恰反映在这里。

如今的一些男人有“惧内”的特点，通常是因为妻子比较强势、严厉。宙斯的妻子们好歹都是神，尤其是天后赫拉，不但位高权重，本身还嫉妒心强，且非常好战。即便如此，宙斯也没有闲着，他先后和30多个女人发生了外遇，并且都育有子女，可见宙斯丝毫不惧怕赫拉。有一次赫拉因为唆使风神反对宙斯的私生子赫拉克勒斯便受到了惩罚，她的双脚被缚在铁砧上，双手用金链捆绑着，倒吊在半空中示众，所有的神都害怕宙斯而不敢为天后求情。而至于希腊神话中也有宙斯为了挽回吃醋的赫拉而娶木偶的故事，说明宙斯有着既喜欢赫拉的美丽，但又绝不会在一棵树上吊死的坚定信念。

对于女人有着极深偏好的宙斯，在其他方面展现出了“王”的自私残忍特性。包括杀父夺位，尽管他爹也不是什么好东西。还有迫害兄弟，在夺位之后镇压了亲哥哥海王波塞冬的阴谋叛乱，以及迫害赐予人间烟火的堂兄普罗米修斯。而且宙斯很残暴，在与一个泰坦神发生争执之后居然用雷火将他烧为灰烬。同时因为人类是用泰坦的灰烬造出的，于是宙斯又派潘多拉将疾病、罪恶和灾难等等散布到人间。

尽管宙斯是个集各种卑劣行径于一身的神王，但人们却不得不对他百般恭敬，并定期献祭，因为一旦宙斯发怒，那么战事和灾祸就会降临人间。好在宙斯最喜欢的祭品是母山羊和把角涂成金色的白色公牛，要是喜欢活人祭品，那他的罪孽就更深了。另外提一句，奥林匹克运动会就是起源于宙斯的祭祀活动，即便现代的奥运会已经和神的祭祀没有多大关系了，但也算是他对人类的最大贡献。

剖析宙斯

原始社会有首领，封建社会有皇帝，于是即便在神圣的奥林匹斯山上也要有个宙斯。神话是人编的，因为现实社会不存在平等，那么神也应该有品级，宙斯不但有着神格同时还掌握皇权，在君临天下的时候还要防止兄弟夺权篡位。这么一个和现实中帝王相仿的设定，自然也应该拥有和现实帝王一样的品行。

皇帝大多荒淫，即便一些比较自律的皇帝，也差不多都有个三宫六院。宙斯的情史在希腊神话中的记载最多，而且很多都是乱伦，这比较符合当时皇族的现实状态。当时皇族注重血统，近亲结婚再正常不过，如果不是近亲反而不太可能被皇族接纳。而荒淫更是皇族的通病，王公贵族如此，帝后夫人也是一样，有些艳史颇具故事性，便被当做佳话流传，而这些故事经过添油加醋就成为了宙斯的事迹。

皇帝必须残暴，否则就不能坐稳江山。宙斯的神王生涯一路伴随着杀戮和迫害，他维护的并不是正义，不过就是他的王位。他父亲吞食自己的儿子，就是为维护王位，宙斯夺权之后和泰坦作战，还是维护王位。宙斯和他的父亲差不多，人类并没有因为他们谁成为神王而得到半点好处，只不过是他们自己的得失罢了。宙斯迫害普罗米修斯，屡次参与或挑起人类的战争，这不就是个昏君么。

希腊神话尽管披着奇幻的外衣，但内容其实特别朴实。宙斯就是当时人类首领的缩影，他集合了一切首领所具备的劣性，地位虽然高高在上，但品行甚至低于多数百姓。

天后：赫拉（Hera）

性格黑暗面：由嫉妒而生的残忍

天后赫拉在希腊神话中被刻画为一个因为丈夫不忠而心生怨恨的女性形象，不过因为她本身代表忠贞，所以并没有离开宙斯，自己也没有任何外遇。但我们都可以想象，当一个女人长期处于嫉妒和仇恨当中，那么她本身的性格也会受到影响。特别是身为法力强大的天后，更加容易利用自己的能力来报复所有伤害过她的人，并且哪怕这些错误的根源在于宙斯。另外赫拉也具备超越一般女人的好胜攀比心理，甚至会因此而引发人间的灾难，或者像白雪公主的继母那样使出卑鄙的手段。以下略举几个例子，最毒妇人心不过如此。



河神之女伊俄是被宙斯骗到手的情妇之一，然而被赫拉变成母牛，又派牛虻叮咬她，使她受尽苦难，最终逃离希腊。忒拜公主塞墨勒怀上宙斯的孩子后，赫拉变成她的奶妈接近她，然后施法将塞墨勒烧死，幸亏腹中的胎儿被宙斯及时救出。而阿波罗的母亲勒托也曾被赫拉迫害，不准她在大地上分娩，最后只能逃到一个荒岛生产。

对待宙斯与情妇所生的孩子，大力神赫拉克勒斯是最悲惨的一个。赫拉首先是派毒蛇咬死赫拉克勒斯，可是没有成功。后来，赫拉克勒斯成为希腊最著名的英雄，赫拉又派人去调戏他的妻子，并最终设计毒死了赫拉克勒斯，而她的妻子也内疚自杀。

不仅是以上这些，有个国家因为名字和她的情敌埃葵娜一样，也招来了赫拉的怨恨。她给这个国家送去可怕的瘟疫，令瘴气和毒雾弥漫山野，长达四个月的时间里不见天日，最终尸横遍野，鸟兽无存。此举绝对是赫拉最灭绝人性的一大罪状。

女人因妒生恨，错自然不全在她，但报复手段之残忍却不可原谅。不是每个女人都会用极端的手段来惩罚对方的，除非她本身就具有邪恶的本质。这么说赫拉绝对不冤枉她，例如她对付波塞冬的儿子俄里翁的手段。因为俄里翁生性骄傲自大，赫拉为了惩罚他，就派了一只巨大的蝎子蛰他。尽管俄里翁挥棒打死了蝎子，但自己也毒发身亡。你看看，俄里翁虽然讨厌，但罪不至死吧。

除了因为长期吃醋而引发的变态心理，赫拉自己的好胜心也非常强，主要是她对于自身拥有的美貌非常自信。美貌是女人最好的武器，宙斯便是武器下的俘虏，正是因为赫拉的这一优点，所以宙斯才不舍得离开她，而赫拉也利用这一优势，达到自己的目的。希腊神话中有关于赫拉出浴的香艳描写，并透露出赫拉有意用此来征服宙斯。于是，哪个女人要是和她比美，那么下场就可想而知了。

安提戈涅是一个凡间女子，倒霉的是她长得很美丽，特别是她一头的卷发十分动人，更倒霉的是，她居然兴起了与天后比美的念头。赫拉在盛怒之下把她的头发变成了毒蛇，并令这些毒蛇折磨并撕咬她的头皮。最后宙斯发善心，将她变成一只仙鹤。可是我不明白这个"善心"的说法，干嘛不把她恢复成人形呢？看来还是怕赫拉生气啊。



另外还有一个著名的例子就是"金苹果"，起因还是赫拉和另外两个女神比美，结果却引发了人间长达十年的特洛伊战争。中国有红颜祸水这个词，我觉得用在褒姒、妲己、西施等人的身上都太冤枉了，赫拉真正当之无愧。

剖析赫拉

中国的影视剧中有非常多描写后宫斗争的作品，那里面的一个个太后、皇后、贵妃们的性格特点都在赫拉身上有所体现。

中国的后妃们大多没有出轨的机会，因为他们身边的男人都不完整，或者即便身边有真正的男人，她们也因为自己的特殊身份而不得不洁身自好。赫拉不属于前者，她的忠贞被人们所称道，但其实多多少少也出于对宙斯的敬畏。

赫拉善妒，她不允许自己的男人发生婚外情，这点放在普通人身上绝对没错。然而赫拉地位特殊，和中国的皇后一样，她的丈夫不是普通人，必定有很多情人，赫拉在对付这些所谓情敌时的手段就凸显了她毒辣的一面。

所谓道德标准，在不同时期也有不用的衡量方式。例如我们在称颂中国历代明君的时候，往往不会介意他是不是同样多情、同样参与过宫廷斗争等等。所以在三宫六院不违反道德标准的年代，人们就把女人的嫉妒心当成了被批判的对象。

综合以上两点，赫拉如果仅仅是规劝宙斯不要荒淫无度的话，那么她绝对是母仪天下的表率。不过这样的设定太假了，只有想方设法害死丈夫的情人，维护自己的地位才是当时王后们多数的作法，不管那些毒辣的手段是不是出于赫拉的本意，但在后宫的斗争中，这些都是必要的生存手段。

孔雀是赫拉的象征之一，赫拉也像孔雀一样，开屏时的美丽其实暗藏着一颗好斗求胜的心。

海王：波塞冬（Poseidon）

性格黑暗面：强烈的野心，奇怪的性取向



波塞冬是宙斯的哥哥，在泰坦之战结束后，波塞冬正式成为了海王，掌管环绕大陆的所有水域。尽管他在奥林匹斯山有一席之地，但是大部分时间他都住在海洋深处的金色宫殿里。波塞冬经常手持三叉戟，这成了他的标志。据说当他愤怒时海底就会出现怪物，他挥动三叉戟就能引起海啸和地震，于是直到今天，爱琴海附近的希腊海员和渔民还对他极为崇拜。

神话中的波塞冬同样拥有复杂的性格，首先是拥有强烈的侵略性和极大的野心，他时刻想夺取宙斯的宝座。当初宙斯三兄弟抓阄划分势力范围，宙斯获得了天空，哈得斯统治地狱，波塞冬则成了大海和湖泊的君主。虽然三兄弟每人都有很大的势力范围，但是内部势力并不均衡。宙斯动辄发出狂言，要把大地和大海一起拉上来，吊在奥林匹斯山上。波塞冬虽然表面上不得不尊重宙斯的主神地位，但是心里却很不服气。希腊诸神热爱人间和阳光，但他却每天潜在海底的宫殿跟臭鱼烂虾打交道。事实上，他只能算是镇守边疆的藩王。这使波塞冬的愤怒犹如那澎湃的海水滔滔不绝，地震和海啸都是他内心愤愤不平的表现。后来他企图谋反，但被宙斯发觉，把他放逐到地上受刑，帮助劳梅顿王修建特洛伊城。

波塞冬不是个悲情角色，即便被宙斯打压，也是他罪有应得。波塞冬十分好战，他曾和雅典娜交战于雅典和特罗森城，但终因实力不济，最后被迫向雅典娜让步。另一次他与太阳神阿波罗发生了激烈争吵，最后以胜利告终。波塞冬的好斗不亚于战神阿瑞斯，而且他所对付的人都非常厉害，还好宙斯没有彻底绝情，不管如何整治他，最后还是保留了海王的地位。

波塞冬和他哥哥宙斯一样，都非常好色。不过他比宙斯更奇特，不但喜欢人，连动物都不放过。波塞冬喜欢他的妹妹德墨忒尔，但他妹妹并不喜欢他，于是就变成一匹马，谁知波塞冬也变成了一匹马，还继续追求她，最后用近乎强暴的手段，令德墨忒尔怀孕并生下了一匹名为阿瑞翁的骏马。这匹马能够说话，在希腊的所有马车大赛中总能获得冠军。波塞冬还从人间抢走了美丽的少女忒尔菲，把她掳到一个岛上，将她变成一只绵羊，而波塞冬自己也变成羊，然后他们生下



了一只长有金色羊毛的公羊。波塞冬的性取向问题十分严重，他的孩子里有很多都是牲畜或者半人怪物，什么人鱼、人马之类的都不在少数。



波塞冬的正室是安菲特里忒，除此之外，他的外遇对象还有很多，并且都生下了孩子。和宙斯相比，波塞冬的孩子几乎没有太优秀的，大多是巨人和粗野的英雄。波塞冬还与他的祖母盖亚生了个儿子安泰，又称安泰俄斯。安泰特别恋母，睡觉都不用床，直接躺在大地母亲的怀抱里。巨人安泰生性好斗，只要经过利比亚的人都必须和他战斗。可是在战斗的时候，只要他不离开大地，就能从大地母亲的身上汲取力量。当他遇到宙斯的儿子赫拉克勒斯时，被对方打倒三次都毫发无伤，赫拉克勒斯最后发现了他恢复力气的秘密，于是他用强有力的手臂把安泰举在空中，然后将他掐死。后来人们习惯用这个故事来比喻：人离不开大地，或英雄离不开人民。



剖析波塞冬

皇室之内的权力斗争屡见不鲜，特别是在当继承人数量多的时候，如果没有斗争那才奇怪呢。上升到神界也一样，三人中年龄最小的宙斯成为万神之王，那么他的哥哥们怎么能不对他的地位眼红？

好在哈迪斯为人稍微本分，但生性好强的波塞冬就不同了。另外，波塞冬与宙斯和哈迪斯相比，管辖的地方几乎和“人”无关，这也是为什么他最想取代宙斯。宙斯在奥林匹斯山上十分逍遥，没事儿就到人间游历，而哈迪斯虽然在冥府，但掌管世人的生死，权力非常大。只有波塞冬整天和鱼虾们打交道，看似管辖的区域非常广大，但实际上乏味无聊。

所以波塞冬的野心在一定程度上是被逼出来的，同时他的所谓反叛并没有大张旗鼓，基本上是被宙斯扼杀在了萌芽状态。同时这也反映出，其实波塞冬本人较为懦弱，或者说非常懂得自保，在接受宙斯的处罚后并没有激烈的反抗，并在这之后老老实实地做回了海王。

波塞冬本身好斗，但在权力方面却不得不受到压抑，长期在这样的矛盾冲突中生存，也就渐渐促成了他的奇特爱好。好色算是一种宣泄，变成动物更可以视为极端的发泄手段。波塞冬的那些私生子也印证了他的压抑，因为这些私生子大多数残暴粗野，这和波塞冬的郁郁不得志有着非常大的关系。

冥王：哈迪斯（Hades）

性格黑暗面：漠然，刻板，些许自私



哈迪斯是希腊神话中的冥王，也就是地狱的最高统治者。希腊神话的死亡观不存在善恶之分的天堂与地狱，而是认为冥界是所有死者唯一的去处，因此哈迪斯的形象虽冷酷但并无太多宗教神话中的恶神色彩，希腊神话中的哈迪斯形象也是典型的英俊男子。同时由于神话中的冥府位于地底，哈迪斯同时也被视为地下矿产的支配者。

哈迪斯其实是克罗诺斯的长子，当宙斯用呕吐药使克罗诺斯吐出所有吃掉的孩子时，哈迪斯



出来的比较晚，于是反而成了波塞冬的弟弟、宙斯的哥哥。哈迪斯通常是坐在四匹黑马拉的战车里，手持双叉戟，无论前面有任何障碍都会被他铲除。如果他走入阳界，那必然是要带领牺牲者的灵魂去冥府，或是检查是否有阳光从地缝射进黄泉。因此哈迪斯给人的印象比较恐怖，终归他掌管着死亡。

相比亲兄弟宙斯和波塞冬，哈迪斯的劣迹并不多，他把冥界的事务处理得井井有条，他虽然喜欢黑暗，但并不邪恶，反而公正无私，是一个令人敬畏的神。哈迪斯不怎么到人间，所以也没有太多机会去制造事端，因为在泰坦战争结束后，宙斯把老一辈的泰坦神关进冥界的最底部，冥王大部分时间都待在冥界就是出于监视他们的目的，为了防止泰坦神再次叛乱，给诸神和人类带来灾难。

虽然哈迪斯本人比较规矩，但他的手下们就不是那么善良了。希腊神话中记载，人们死后要由引导之神赫尔墨斯带着他们的灵魂穿过黑暗到达冥府。在这里奔流着一条黑色的痛苦之河，只有一个满面胡须的船夫卡戎可以将亡灵们摆渡到对岸。但是，亡灵必须交纳一定的过河费方可上船，否则将在痛苦之河的沿岸流浪，找不到归宿，成为孤魂野鬼。

哈迪斯不太好色，只有一个正室，情人似乎也只有两三个。不过他与正室夫人之间的故事比较曲折，哈迪斯娶妻的手段也不太光彩，尽管似乎错误的根源不是哈迪斯本人。有一次哈迪斯去地上巡视，美神阿芙洛狄忒对他的儿子小爱神丘比特说："你的弓箭没有任何神或人能够抵抗，包括那个孤傲的哈迪斯。"于是丘比特向哈迪斯射出了金箭。如阿芙洛狄忒所言，冥王也无法抵抗爱神的金箭。就在这个阳光明媚的日子里，春之女神珀耳塞福涅和智慧女神雅典娜、月之女神阿尔忒弥斯在一个鲜花盛开的山谷中嬉闹。珀耳塞福涅逐渐远离两人，她从百花丛中一眼就看上了水仙，伸手去摘。突然间大地裂开，从中驶出一辆由四匹黑马拉着的大车，哈迪斯一把将珀耳塞福涅抱上车，回到了地下，一切又恢复了原样。农业女神德墨忒尔失去女儿后非常悲伤，离开奥林匹斯到处疯狂地寻找女儿，因此大地上万物停止生长。最后宙斯无法让大地上万物荒芜，因此向哈迪斯商量能否将珀耳塞福涅还给德墨忒尔。宙斯派赫尔墨斯去接珀耳塞福涅。但是在赫尔墨斯到达前哈迪斯说服珀耳塞福涅吃了六颗石榴籽，这迫使珀耳塞福涅每年有六个月的时间重返冥界。每年德墨忒尔与她的女儿团聚时大地上万物生长，但在另六个月里珀耳塞福涅返回冥界时地面上则万物枯竭。



剖析哈迪斯

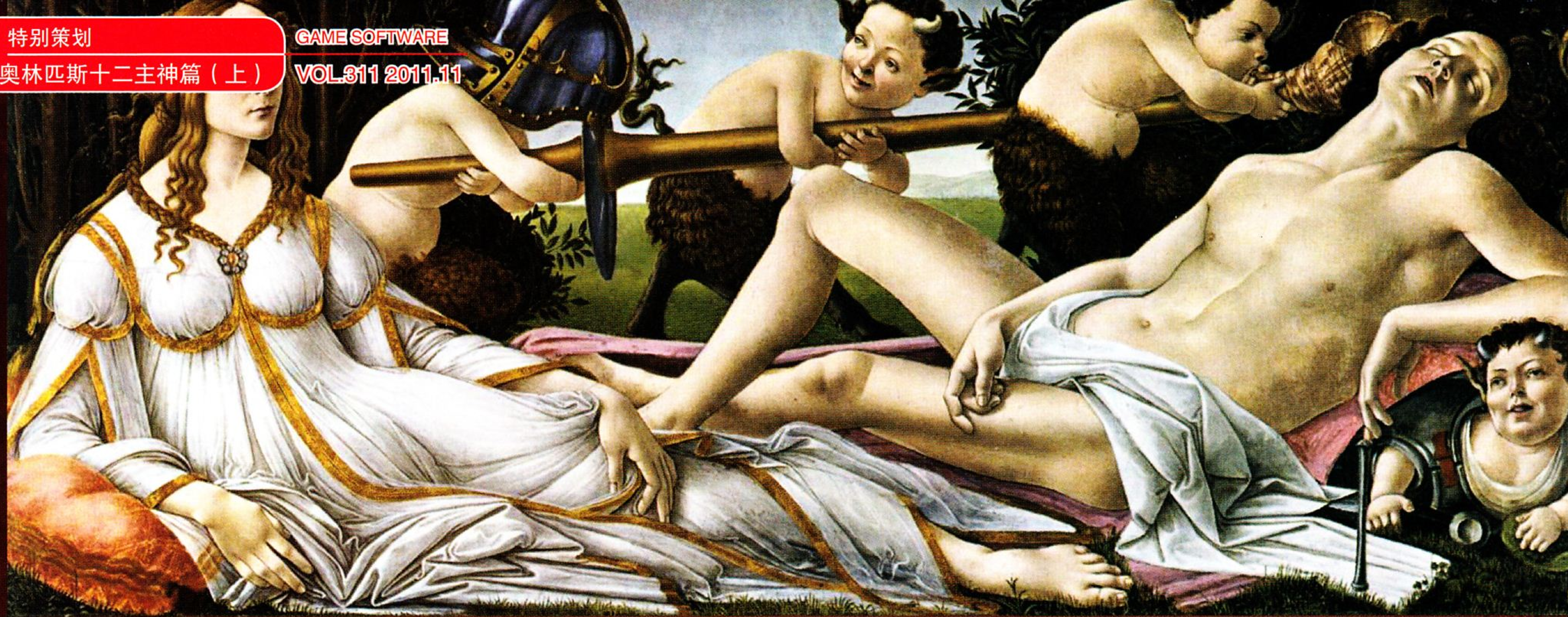
哈迪斯在希腊神话中所占的篇幅不多，大概人们对于一个掌管死亡的神比较敬畏，不愿意在他身上编排太多的故事。于是哈迪斯就被赋予了一个劣迹不多，但做事井井有条的形象。哈迪斯是冥王，但似乎并没有特别需要他亲自处理的事情，顶多就是看守泰坦，然后就是到人间召唤死人的灵魂，之后的事情全都是他的手下在管理。

哈迪斯对于手下十分放纵，特别是卡戎，任由他收取亡灵的贿赂，然后令那些给不出钱的亡灵成为孤魂野鬼。不过既然是冥界，好像人们就不会太在意腐败问题，横竖不是发生在活人身上，谁还会管死后如何。

波塞冬觊觎宙斯的王位，但哈迪斯并不感兴趣，这自然是性格使然。于是多管闲事的美神阿芙洛狄忒怂恿儿子"陷害"哈迪斯，为的就是看不惯他平时总那么冷漠。抢夺珀耳塞福涅是哈迪斯人生的最大污点，但说到家也不是他的错，都是阿芙洛狄忒造的孽。不过最后珀耳塞福涅想要回到母亲身边时，哈迪斯用了较为卑劣的手段，强迫她每年留在冥府6个月，这就有点自私了。

哈迪斯的情人不多，且他与情人之间的故事还反映出了一定的怜悯之心。水泽仙女明塔是哈迪斯身边的女仆，她一直想要成为冥后，然而后来哈迪斯娶回了珀耳塞福涅。这使明塔嫉妒不已，便到处传扬说自己远比珀耳塞福涅美丽高贵，甚至扬言要将珀耳塞福涅扫地出门。愤怒的珀耳塞福涅将明塔疯狂的踩成尘土，但哈迪斯出于同情，却让她的骨灰中长出了薄荷草得以重生。





战神：阿瑞斯（Ares）

性格黑暗面：残暴，喜好杀戮，顽固愚蠢



阿瑞斯是宙斯和赫拉的儿子，生性嗜血、好战、凶残，是血腥战士的化身，不过武艺却不是很高强。在特洛伊战争中他帮助特洛伊人与希腊人作战，曾被希腊英雄狄奥墨德斯刺伤，被雅典娜打败。他形象俊美，深得美神阿芙洛狄忒的爱慕，但一次与阿芙洛狄忒幽会时，被阿芙洛狄忒的丈夫赫菲斯托斯用计当场捉住，成为神界的笑料。古希腊对他的崇拜并不很流行，几乎没有专门供奉他的地方。

荷马在《伊利亚特》中把他说成是英雄时代的一名身经百战的战士。他尚武好斗，一听到战鼓声就手舞足蹈，一闻到血腥气就心醉神迷。哪里有鏖战，他就立即冲向那里，不问青红皂白乱杀一气。这么一个四肢发达的家伙，必然头脑简单，于是他也是智慧和理智的大敌，经常给人类带来灾祸。他的四匹战马分别称为："埃通"（燃烧）、"科纳玻斯"（暴乱）、"弗洛吉奥斯"（火焰）、"福波斯"（恐怖）。据说，阿瑞斯可发出震耳的凄惨之声，犹如千百武士在哭嚎。他一旦受伤倒地，硕大身躯竟占地7公顷。他通常是徒步与对手交战，随从他奔赴疆场的有他的儿子：恐怖、战栗、惊慌和畏惧，还有他的姐妹和纷争女神的母亲厄里斯、女儿毁城女神厄倪俄和一群嗜血成性的魔鬼。

阿瑞斯虽然贵为战神，但也有败北的时候。古希腊剧作家索福克勒斯称阿瑞斯为"可鄙之神"。在其剧作中，阿瑞斯屡为宙斯、阿波罗、阿尔忒弥斯和巴克科斯的弓箭、闪电和烈火所伤。在攻打特洛伊城的战斗中，雅典娜和赫拉就曾多次把他打得丢盔卸甲。他向宙斯告状，反而被侮骂为逃兵，深为众神所不齿。他还是唯一一个不得不屈于部下的神。诸神之战时。他妄图暗算女神雅典娜，反被雅典娜用一巨石击倒。在雅典娜的帮助下，赫拉克勒斯杀死其子基克诺斯。他和两个巨人决斗，发现自己不能抵挡。他自动放下武器，被铸上铁链关了起来，并置于铜罐中达13个月之久，最后他被赫尔墨斯救了出来，饱尝受辱的滋味。

阿瑞斯做事不加思考，就像他的残暴性格一样成为典型特征。波塞冬的一个儿子企图诱拐他的女儿，弄得战神非常不悦。于是，他毫不留情地把他杀掉了。为了替儿子报仇，波塞冬拉着阿瑞斯到雅典法官面前要求审判战神。审判是在城外的一座小山上开庭的，阿瑞斯叙述了案情，最后却被判无罪。从那以后，这座山就称作雅典的最高法院，即"阿瑞斯之山"，而出审的法官们被称作雅典最高法院的法官。

阿瑞斯的风流情史也有不少，其中最著名的就是和美神阿芙洛狄忒的故事。小爱神丘比特就是他和美神的孩子，另外他们还生了一个女儿叫哈耳摩尼亚，日后成为战火连绵的底比斯王朝的开国女皇。相传，他与火神赫菲斯托斯之妻美神阿芙洛蒂特私通幽会时，让夜神阿勒克特律翁望风。不料，夜神一觉睡到天明，竟让太阳神窥见，并告知了赫菲斯托斯，赫菲斯托斯制作了一面无形之网，将偷情者双双捉获，让他们当众出丑。



剖析阿瑞斯

阿瑞斯在所有主神中是最可恨的、最喜欢争斗的神，并且永远对血腥有一种渴望。另一方面，他代表勇气和胜利，被即将上战场的战士们疯狂地崇拜。这些崇拜者战前都要向他祈祷，战后将战利品供奉在他的祭坛前。不管阿瑞斯本身是不是个勇士，凡是希望打胜仗的人都要向他献祭，以获得保佑，但他们不知道，这位战神自己却是个脓包。

阿瑞斯或许有一定的武力，但他由于缺乏机智与正确的判断，使得他在与其他诸神的战斗中总是处于下风，或许他最得意的就是杀死了波塞冬的儿子却被判无罪。阿瑞斯这个"战神"恐怕应该有其他解释，他并不是能征惯战且战无不胜的神，只顾过是喜欢挑起事端爱好争斗的神。

而在私生活方面，阿瑞斯一点也不逊色于他的老爸宙斯，其中和美神阿芙洛狄忒的艳史更是希腊神话中最为著名的。阿瑞斯和阿芙洛狄忒的关系属于双方出轨，因为美神的丈夫是火神，这一点看来，阿瑞斯已经超越了宙斯，起码宙斯喜欢的女人都是未婚的，哪怕宙斯还和他的姑姑有一腿，但因为希腊神话中没有说宙斯的姑父是谁，我们就姑且认为他的姑姑未婚吧。阿瑞斯的偷情本来已经不光彩，而且他还是唯一一个被对方老公当场捉奸的倒霉蛋。于是阿瑞斯本已不太体面的形象就更加污浊不堪了。

智慧女神：雅典娜（Athena）

性格黑暗面：自尊心太强，各方面争强好胜

雅典娜是希腊神话中的智慧与工艺女神、女战神，执掌正义的战争。传说她是宙斯与聪慧女神墨提斯所生，因盖亚有预言说墨提斯所生的儿女会推翻宙斯，宙斯遂将她整个吞入腹中，因此宙斯得了严重的头痛症。包括阿波罗在内的所有神都试图对他实施一种有效的治疗，但结果都是徒劳的。宙斯只好要求火神赫菲斯托斯打开他的头颅，令诸神惊讶的是：一位体态婀娜、披坚执锐的美丽的女神从裂开的头颅中跳了出来，光彩照人，仪态万方。据说她有匹敌宙斯的力量，如果加上与生俱来的神盾埃吉斯，她的实力就超过了奥林匹斯的所有神。

雅典娜是雅典的守护神，这一说法与她和波塞冬之间的争斗有关。当雅典首次由一个腓尼基人建成时，波塞冬与雅典娜便开始争夺为之命名的权利。最后他们达成协议：能为人类提供最有用东西的人将成为该城的守护神。波塞冬用他的三叉戟敲打地面变出了一匹战马。而雅典娜则变出了一棵象征和平与富裕的橄榄树。因为战马被认为是代表战争与悲伤，所以人们最终还是选择以女神的名字命名雅典，于是女神很快将该城纳





入她的保护之中。在雅典的卫城上，至今还残存着古希腊最著名的建筑物之一，崇拜雅典娜女神的帕特农神庙。

雅典娜是艺术、工艺和妇女手工之神，双手灵巧，无法忍受别人的挑战。一位名叫阿尔克墨涅的莉迪亚族少女，似乎瞧不起雅典娜的本领，并常吹嘘如有机会定能击败女神雅典娜。一气之下，女神装扮成一位老妇，劝告阿尔克墨涅应谦虚一些。但那位愚昧无知的女手艺人，竟勇敢地向她发出挑战。女神卸去伪装，接受了挑战。两人立刻着手创作各自的作品。女神设计的图案叙述了她与波塞冬争斗的故事，而阿尔克墨涅则编织了不光彩的金苹果事件的故事。于是雅典娜恼羞成怒，把对方的作品撕成碎片，阿尔克墨涅觉得受了委屈于是自尽。最后女神可怜她，将她变成了一只蜘蛛，让她永远编织，继续做自己喜欢的事情。

雅典娜同样是战争女神。因为雅典娜在特洛伊战争中的活跃表现，使她的名声甚至超过了阿瑞斯。她的木马计也是希腊人最终胜利的主要原因之一。但雅典娜与阿瑞斯不同，阿瑞斯嗜战，而雅典娜却酷爱和平，这也是雅典被称为“酷爱和平的城市”的原因。雅典娜还帮助过不少希腊英雄，在她的帮助下，伊阿宋建造了阿耳戈斯船，完成了寻取金羊毛的远航；柏修斯割下了女妖美杜莎的头；赫拉克勒斯完成了不少伟大的功绩；特洛伊战争的参加者奥德修斯在海上漂流了10年后，也是靠她的庇护才返回故乡的。不过在金苹果事件中，她是争夺金苹果的三位女神之一，结果导致了著名的特洛伊战争。

雅典娜当然也有神的威严，特拜城的先知预言家特瑞西亚斯的母亲是女神卡莉克洛，是雅典娜的好友。特瑞西亚斯有一次在无意间看到雅典娜的裸体，雅典娜双手遮住特瑞西亚斯的双眼，使他变成了盲人。卡莉克洛请求女神帮儿子恢复，但是女神做不到，不过她给特瑞西亚斯洗净双耳，让他得以听见鸟语，再给他一把拐杖代替眼睛，算是最低限度的补偿。



剖析雅典娜

雅典娜和哈迪斯差不多，都是劣迹比较少的神，同时也像哈迪斯那样有着不可一世的高傲态度。相比阿瑞斯，雅典娜其实更应该成为正牌的战神，因为她的实力甚至超越了宙斯，而且多次和阿瑞斯的冲突中，也都是以雅典娜的胜利而告终。不过一个女人有了如此之强的实力，加上她同样兼具美貌，以及无人能及的女红，使得她常常会自认为是女性中最出色的代表，慢慢以此为自傲的资本。

她的自傲虽说是因为她本身优秀，但过度的自傲使她不能容忍别人与她竞争。在与神比武的竞争中她不惜发动诸神之战，与女神们比美的抢夺金苹果事件中更让特洛伊和希腊人陷入了10年的战乱，而与阿尔克墨涅比赛女红的时候，她还让对方付出了生命的代价。

雅典娜终归是个女神，不管其能力等各个方面如何优秀，但一旦有人触犯神的威严，那么后果还是很严重的，这大概就是所谓的“阶级性”。

编者按

希腊神话是现在很多游戏中常用到的背景，但恐怕很多年轻读者对于这些希腊诸神的了解并不深入，所以对于游戏的认知也存在障碍。《战神》这一系列游戏主要突出了奎爷和众神之间的矛盾，同时也显示出了那些所谓的神其实除了力量之外，其道德水准完全就是常人，甚至低于常人。然而纵观以往的家用机游戏，描写希腊神话的大都是以某个神为主角闯关，或者扮演某个英雄去对抗邪恶，再就是以希腊神话为背景描写著名战役的《特洛伊无双》等等。我们从中比较难感受到这些神对于普通人的影响，包括献祭等等。从本期开始，我们将随杂志附赠以希腊神话为背景的最新网游《暗黑纪元》的客户端，大家可以从中感受到在神话世界中作为依附于神的人类是如何在残酷的战争中寻求生存的。下期我们将继续为大家解读希腊12诸神的后6位，感兴趣的读者可千万不要错过啊。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
10.4-10.25



31分

RAGE



PS3 X360

Bethesda Softworks
2011年10月4日 多人
第一人称射击 17岁以上

游戏使用id Tech 5引擎开发，以荒废的未来世界为背景，采用了高自由度的沙盘设定。玩家可以搭乘越野车在广大的世界中移动，接手各种任务，赚取金钱来强化武器、装甲与车辆等，从而推进游戏进程。

推荐人群
射击游戏爱好者；
喜欢《边境之地》感觉的人；
欣赏暴力艺术的玩家；
追求画面和音效双重刺激的人



33分

皇牌空战 突击地平线



PS3 X360

NBGI
2011年10月11日 多人
模拟飞行射击 13岁以上

本作是《皇牌空战》系列最新作，游戏结合了很多全新的动作要素，让玩家可以体验更加爽快刺激的空战飞行乐趣。游戏中除了收录战斗机与攻击机之外，还新增了武装直升机以及轰炸机这些全新机种。

推荐人群
系列游戏死忠；
空战游戏爱好者；
各种梦想成为飞行员的人；
网络对战痴迷者

主任 宇多田



年底的游戏狂潮实在让人抓狂，手头的钱只够买几个游戏，每当放弃一款游戏的时候都感觉就好像被割掉一块肉一样。而最让自己无奈的就是，即使只买几款游戏依旧是没有时间逐个游玩，看着手里积压的游戏越来越多，真的好想给自己放一个长假，把这些存货好好消化一下，可这也只可以让在脑子里想一下，现实总是让人很无奈……最近玩的最多的是Z53E，一口气把游戏白了，这样也好开始游玩下一款游戏，集中火力逐个击破是我现在唯一能做的事情，这样的生活真的好累。

RAGE： 本作虽定义为第一人称射击游戏，但在游戏中我们可以看到很多类似RPG游戏的风格。另外游戏除了让人惊艳的游戏画面，还有非常出色的音效，这让玩家可以体验那种身临其境的游戏感觉。武器方面，众多的武器拥有着各自不同的性能，合理升级分配武器在游戏中很重要，作为一款FPS游戏本作还是令人满意的，不知道今后本作会不会系列化呢？

皇牌空战 突击地平线： 相比之前的《皇牌空战》游戏，本作变化很大。首先游戏更加追求爽快感，这难免让系列老玩家一时无法适应，但同时也能很快吸引新的玩家群体。而新增加的直升机模式也算是一种全新的尝试，网络对战方面可玩性也很高，自定义战机配色很有趣。虽然游戏在场景建模方面果真没有像之前宣传片中那么出色，但是在如今空战类游戏中本作依旧可以稳坐第一。

科员 蔬菜汁



又到了两周一次的评分时间了，时间过得真快，那么我们开始进入正题吧。本周进入评分榜的游戏中，最压迫我神经末梢的就是《火影忍者疾风传 究级冲击》了，民工漫在我还很幼小的时候就已经深藏于我心中并且生根发芽、茁壮成长，以至于若干年后这部居然还没有完结的漫画作品，光是听到他那震耳欲聋的名字，我就已经肝儿颤、头皮发麻了。我觉得这部游戏是本周最佳游戏，以上是我试玩开始之前的大胆预测，希望结果也如我设想的一样不让我失望，嗯~就是这样……

RAGE： 作为一款FPS游戏，但却不只是射击吸引玩家，剧情和对荒废世界的背景描写也很值得一玩。可以在广阔的地图上使用机械代步工具移动，这比以前苦逼苦的走啊走啊的强了不止几倍，对于容易晕眩的选手来说，这个简直太贴心了。不过敌人的动作很麻利，也让我这个菜鸟级玩家觉得这款游戏的难度略高，除了枪还可以使用各种道具，道具——让FPS变得更美丽！哦耶~

皇牌空战 突击地平线： 本来游戏还没发售的时候，我就在和一个同事讨论游戏中出现的一个战机到底是米格还是FXX，并为此争论的面红耳赤，当然这只是个插曲。本作像极了十足的大片，让玩家感受到十足的压迫感。在"首都攻防战"中还可以分工明确地让轰炸机和直升机各司其职，享受一把作为指挥官指挥全局的乐趣。总之，本作给人的感觉就像是风油精滴在脑门儿上一样，来劲！

清洁工 小沛



假如你认真去玩一款游戏的话，再烂的作品也有至少一个闪光点，而再好的作品同样有不足之处。很多人不理解为什么我不怎么玩《怪物猎人》系列，我的回答就是，这是个非常优秀的游戏，只不过不适合我罢了，但如果让我评价的话，我是绝对不会给低分的。本次评论的游戏当中《战地3》和《狂怒》都不是我擅长的游戏，因为我不习惯用手柄右摇杆瞄准，此类游戏我一般都玩PC版。而且PC版的画面要好很多。不过我也不会因此而给低分，评论嘛，客观一点更有价值。

RAGE： 同样是第一人称射击游戏，《狂怒》的感觉明显逊色于《战地3》。首先我们可以忽略剧情，因为《狂怒》的剧情充满科幻题材而且虎头蛇尾，所以游戏过程中完全可以忽略。其次就是过程，无非就是接任务然后跑到指定地点去完成任务，其间或许有些精彩的事情发生，但总觉得略微单调，除非你就是喜欢战斗的感觉。本作倒也没有什么致命的弱点，喜欢射击的玩家可以尝试一下。

皇牌空战 突击地平线： 从没有哪一款《皇牌空战》在发售前能让我特别期待，本作不同，看着不断公布的画面就令我热血沸腾，直到发售时，这种沸腾才渐渐平缓。我不是说本作不好，或者应该说是我期待值太高了，画面挺不错，地面糙点儿也情有可原。缠斗模式挺不错的，但非要用这种模式去触发剧情有点多余。剧情一般，但这不是重点，即便没剧情我也忍了。流程长度凑合，游戏性较为不错。

被研究 赤银



本次为什么都是我不玩的游戏！？我哭了，不要拦我。正如我上期手机中所讲，10月份几乎没啥我喜欢的游戏……于是我继续我的猛汉劈山，借此还认识了几个日本朋友，也算有所收获。而临近月底，终于有零式降临了。于是这期截稿之后的时间就预定给她好了。PSP时代临近最后的一次幻想盛宴，让我来慢慢享用好了。另外，最近《MH3G》又公布了一段新PV，各种P3怪的亚种乱舞，让人很是期待啊！黑雷狼、白海龙、二段暴怒丝瓜，我的受魂，不，狩魂啊燃烧吧！准备迎接3DS姬去。

RAGE： 一款美式射击游戏。虽然这就注定它在我这里得不到高分，但是其画面的精美程度倒还是值得一看的。其他方面对我来说就意义不大了，武器的射击感啊什么的，人物的性格刻画啊什么的，游戏性啊什么的……或许它在这些方面有得有失，但对我来说找不到继续游戏的理由就是它的最硬伤了。虽然对荒废世界观还算有些好感吧，不过在这充斥着美式要素的环境下也都黯然失色了。

皇牌空战 突击地平线： 这款打飞机游戏很不错。和以往系列的皇牌空战大不相同，操作方式简化的同时增加游戏的爽快感，新增的直升机模式也甚是给力。尤其是空中格斗时的镜头运用实在是令人赞叹，机枪发射时的炮口特写，近距离敌机破时的机油散射等等，实在魄力非凡。还记得当年玩PS2上的ZERO，时常因不善操纵坠机而死，或许是由于这些年的成长，现在终于可以正常游戏了，实在可喜可贺。

32分

蝙蝠侠 阿克汉姆城



PS3 X360

Activision
2011年10月18日 1人
动作冒险 13岁以上

本次游戏的故事发生在前作结束一年之后，原本用来收容精神病患者的阿克汉姆疗养院已经遭到破坏，疗养院的院长昆西为了将所有原属于疗养院的病患和高谭市的其他罪犯通通关在一起，因而打造了阿克汉姆城。

推荐人群
蝙蝠侠的粉丝；
玩过前作的人；
沙盘类游戏爱好者；
寻找电影改编游戏佳作的玩家

虽然近期大作如云，但是本作依旧格外引人关注，如此出色的游戏实属难得，更不要说是改编类游戏了。超大的游戏场景和沙盘类的游戏玩法，让玩家可以有更多空间发挥自己的想象力，而游戏的打斗手感也是一流的，控制蝙蝠侠教训坏人是件非常有趣的事情，而众多的反面角色也为游戏增色不少，另外值得一提的是本作可以控制猫女进行游戏，别有一番感受。

与敌人格斗时会有类似子弹出膛一样的空气变化，再加上一如既往美国英雄帅气的出场和动作设计，本作的完成度真是高的可以，不禁让我联想起本作的那首精彩介绍：在漆黑的夜晚，一个戴面具的黑衣人出没在都市的大街小巷和高楼大厦，没错，他叫蝙蝠，只要有他在的地方就没有坏人，他的身手很厉害，没有一个坏人能从他手上逃走，他打的不是坏人，是寂寞。

动漫电影改编的作品以渣作居多，想不到《蝙蝠侠》系列近几年异军突起，做得越来越有模有样。本作的自由度大幅提高，尽管地图不是那么大，但每个地方都可以探索，不像其他游戏虽然地图大，但很多建筑物就是摆设，毫无用处。本作的耐玩度很高，解谜要素和挑战的任务也很多，道具的种类不少。本作最大的缺点就是地图不够详细，抓人问路的设定增加了游戏的繁琐度。

儿时对超级英雄的记忆令我对蝙蝠侠还算是充满了好感的，性感的猫女与充满魅力的各种反派角色（小丑啊企鹅男之流）都令人记忆深刻，而到了游戏中则别有一番风采。本作的游戏进行方式俺还是很喜欢的，惩恶扬善伸张正义的主题虽然幼稚，却也有令人为之着迷的原因。不过说到底也还是个人英雄主义的结晶而已，欢乐过、怀念过、过瘾之后还是觉得没有更多值得追求的东西了。

31分

火影忍者疾风传 究极冲击



PSP

NBGI
2011年10月20日 1~2人
动作 全年龄

本作是系列第十款作品，游戏不再是格斗对战类型，而是变成敌人从四面八方攻来的乱战型游戏，因此游戏的操作方式、画面表现都发生了变化。本作将会彻底发挥PSP机能，呈献给玩家最棒的游戏体验。

推荐人群
火影忍者的FANS；
动作类游戏爱好者；
随身携带PSP的玩家；
ACG三栖人类

不知不觉本系列已经出到了第十作，而从格斗游戏变为乱斗是一次相当大胆的尝试，从我本身的游戏感受来看，本作的改变是成功的。作为一款超人气动漫作品改编而来的游戏，本作拥有着相当可观的玩家基础，再加上游戏本作质量也属上成，所以游戏反响很不错，绝对是近期PSP平台上不可多得的好游戏，喜欢火影忍者的朋友们千万不要错过了。

输了输了我真是败给你了，看来漫画改编成游戏以后明显缩水的传言果然又让人信服了不少，为什么这么说呢？在游戏发售之前，我们曾经被那些华丽的"大气魄满屏敌人"等字眼所忽悠，然后光是等游戏出来没开始玩，就已经对它信心满满了，结果试玩几分钟以后的感受却让人大跌眼镜，本次游戏距离我们心中那个完美得分还有很长的路要走，最后的最后，我爱罗最高！

我对《火影忍者》的动漫算是一知半解，没有追着看，所以对于从前一些纯粹fans向且质量较低的改编作品丝毫不感兴趣。本作当然也有很多再现原著的部分，但同时也兼顾了游戏自身的素质，起码手感上就有了明显的提升，另外系统方面的改进也使游戏性有了一定程度的提高。基于以上的改进，即便是没有看过《火影忍者》的玩家，也可以把本作当成不错的动作游戏看待。

Fami通似乎对这款游戏评价不低，不过实际拿到手上感觉倒也不过如此。虽然我也有一段追逐民工火影的黑历史吧……不过也早已戒掉很多年。于是对火影忍者的认知依然停留在几年前的那个时间点，好多事却已经物是人非。拿到游戏后照例挑熟悉的人物发发必杀看看CG之后，面对更多不熟悉的人丧生了继续的兴趣。目前依然死追动漫的铁粉或许更适合这款游戏。

33分

战地3



PS3 X360

EA
2011年10月25日 多人
第一人称射击 17岁以上

在本作中玩家将扮演美国海军陆战队的精英，前往巴黎、德黑兰、纽约执行任务，在都市中心进行战斗，感受子弹呼啸而过、墙壁倒塌、炸弹爆炸等战场感受，从而让玩家更加真实的体验战争的残酷。

推荐人群
系列游戏FANS；
打枪游戏爱好者；
喜欢现代战争题材的人；
不玩COD的玩家

从最早的那段宣传片开始我就对这游戏充满了期待，因为那宣传片里的游戏画面实在是太棒了！在游戏推出之前关于家用机版本与PC版画面对比问题的讨论就一直没有停止过，当游戏到手之后我们发现家用机版的游戏画面是有些缩水，但即使这样本作的画面也是数一数二的，小熊有个毛病就是同一时间最多只玩一款射击游戏，今年我选择了这款《战地3》。

本作游戏环境很美，战斗场面也来得特别惨烈，让人玩的时候直起鸡皮疙瘩。直升机呼啸而过的样子真是帅呆了碉堡了哇卡卡卡卡！我在试玩的时候，一边玩一边大声喊叫，好久没龇牙咧嘴让我那破锣嗓子在关着门的时候还穿透到办公室门外的走廊里，让声嘶力竭的回响声飘荡在黑暗走廊里，久久不能平静了。不光游戏画面，音效也实打实的给力，所以我才会去模仿嗷嗷。

从2代开始，我就比较关注《战地》系列了，因为当时的环境真实感给我留下了深刻的印象，本次新作采用的寒霜2开发引擎也引起了我的兴趣，打算看看究竟能牛到什么程度。本作的画面确实不错，但限于家用机的显示机能，所以并没有感觉比其他同类强很多，单人任务模式感觉很一般。此类游戏最大的乐趣就是联机对战，而本作无疑非常成功，环境的真实感再次让我感动了。

看各方的评论大家似乎对这款游戏褒贬不一，优点自然是画面与联机，但各种死机、BUG的问题似乎也困扰着喜欢这款游戏的诸多玩家。不过对我来说，这些意义倒也不大。虽然个人是比较喜欢战争题材的作品，可是，你们懂得。对于不擅长的游戏人还是会本能地敬而远之的。编辑部龙哥、宇多田、12月雪似乎都对本作很感兴趣，有同好的朋友请找他们讨论。至于我就算了吧。

研究中心公告

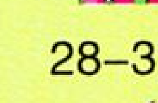
天气逐渐冷了下来，这时我们才发现已经快到冬天了，各位读者要记得添加衣服，没有一个好身体是不能开心的游戏的哦！今年年底最大的事情就是PSV的发售，日前SONY方面也公布了港版已经欧美PSV的具体上市日期，这几种版本的机器中依旧是欧美那边的最便宜，但也是最晚发售的，港版再次成为国内玩家首选的版本，发售日没有比日版晚多少，而1870的售价也要比日版便宜不少，不过对于我这种日版控来说这些都是浮云，日版首发入手是必然的事情，毕竟我为此从几个月之前就开始攒钱了。话说日版控这个蛋疼的玩意儿我都不知道是怎么来到我身上的，不管是游戏还是主机我都偏向于日版，当然类似COD、BF这种游戏以及有官方中文版的游戏除外，小沛经常劝我说：不要和自己的钱过不去。自己明知道这句话很对可还是改变不了自己，但是这几年日元不断升值，日版游戏也是越来越贵，再这样下去我看自己真的是坚持不住了。小沛只需要花200多就可以购入的美版游戏，我需要花四五百大洋，这么离谱的对比让我发现这个世界果然是不真实的啊！

评分细则：

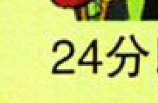

40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十二期！在我很小很小的时候，隔壁家的哥哥一到周末就会拿着一个圆滚滚的东西出去，几个小时之后再抱着那个东西回来，而每当他回来的时候身上总是脏兮兮的，因为这个我没少见到他被他妈妈揍，大哥哥告诉我这个圆滚滚的东西叫作足球，是一个很好玩的体育运动。等我稍微长大了一点的时候，妈妈送给了我一个和大哥哥一样的足球，虽然我踢的不怎么好，但是自己却深深的爱上了这个叫作“足球”的东西。我是从94年开始看球的，对于一个只有6岁的小屁孩子来说，“越位”这个概念就够我研究一阵子的了，而随着我慢慢长大，有一位球员开始走进了我的世界，走进了我的心，他的名字叫作“亚历山德罗·德尔·皮耶罗”。

在制作这期杂志的时候，我听到了自己最最不愿意听到的消息，那就是皮耶罗即将离开尤文图斯，离开他为之献出了自己整个青春的这支俱乐部，离开他效力了18年的球队。其实作为一名喜欢皮耶罗的球迷，我早就已经知道这一天终会到来，但是即使是这样我仍然不停的告诉自己，那一天离我们还很遥远。可是，再遥远的东西也有来临的一天，在这个赛季仅仅进行了六轮比赛的时候，拉涅利居然公布了如此一个核弹级的消息，我的心情也随之跌到了谷底……说真的我好久没有如此失落了，即使是去年得知HIKKI暂别歌坛时我都没有这么伤心，我盯着电脑屏幕上的那一行话反复的读着，眼泪不由自主的流了下来，这一天真的就这样到来了吗？我多么希望这一切都是场梦，当我醒来之后可以摸着胸口对自己说：呼~还好只是个梦。本来这期专栏我是要做一期限定版PS3主机介绍的，可是……那么请原谅我把本期「くまの部屋」主题改为“再见，我的爱……”

斑马王子，我陪你一起离开……

文/宇多田



我喜欢上皮队是在95~96赛季，那时皮队已经代替了巴乔，确定了自己主力的位置。那时候人们都叫他金童，我就是在那个时候爱上了这个亚平宁的帅小子。其实喜欢皮队的时候我对足球的概念还是很陌生的，一个越位就可以弄得我抓狂，但就是这样一个不太懂足球的人，居然被一个足球运动员吸引，慢慢喜欢上足球、喜欢上尤文、喜欢上这个叫皮耶罗的人，有时想想也很好玩，那时候才刚七八岁的小男孩会喜欢一个男人这么长时间，谁让皮队是如此的有魅力呢，当然需要说明一点这里面没有基情……

在皮队的影响下我开始慢慢的喜欢上了尤文图斯这个黑白军团，其实我们这些中国的尤文蒂尼真的很不容易，不知道从什么时候开始尤文就成了口诛笔伐得对象，电话门事件之后更是升级到万夫所指得地步（其实大家心里都清楚，关于电话门谁也不干净，只不过枪打出头鸟而已），我们就是在这样的背景下支持着自己心中的球队，支持着我们的斑马王子，一步步的走到现在。



电话门之后，俱乐部降级、罚分，一夜之间几乎接近死亡的边缘，但是我们的尤文没有死去，而是勇敢的面对事实，扛着莫大的压力重新站



立起来！在这期间，忠诚被体现了出来，那些留下来的人，不论是球员还是我们这些普通的球迷，大家都是英雄！我们也不能责怪那些选择离开的队员或者球迷，也许他们有他们的无奈，我们只能祝愿他们一路走好，而我们这些留下的，应该挺起胸膛，这场战役我们还没有认输！

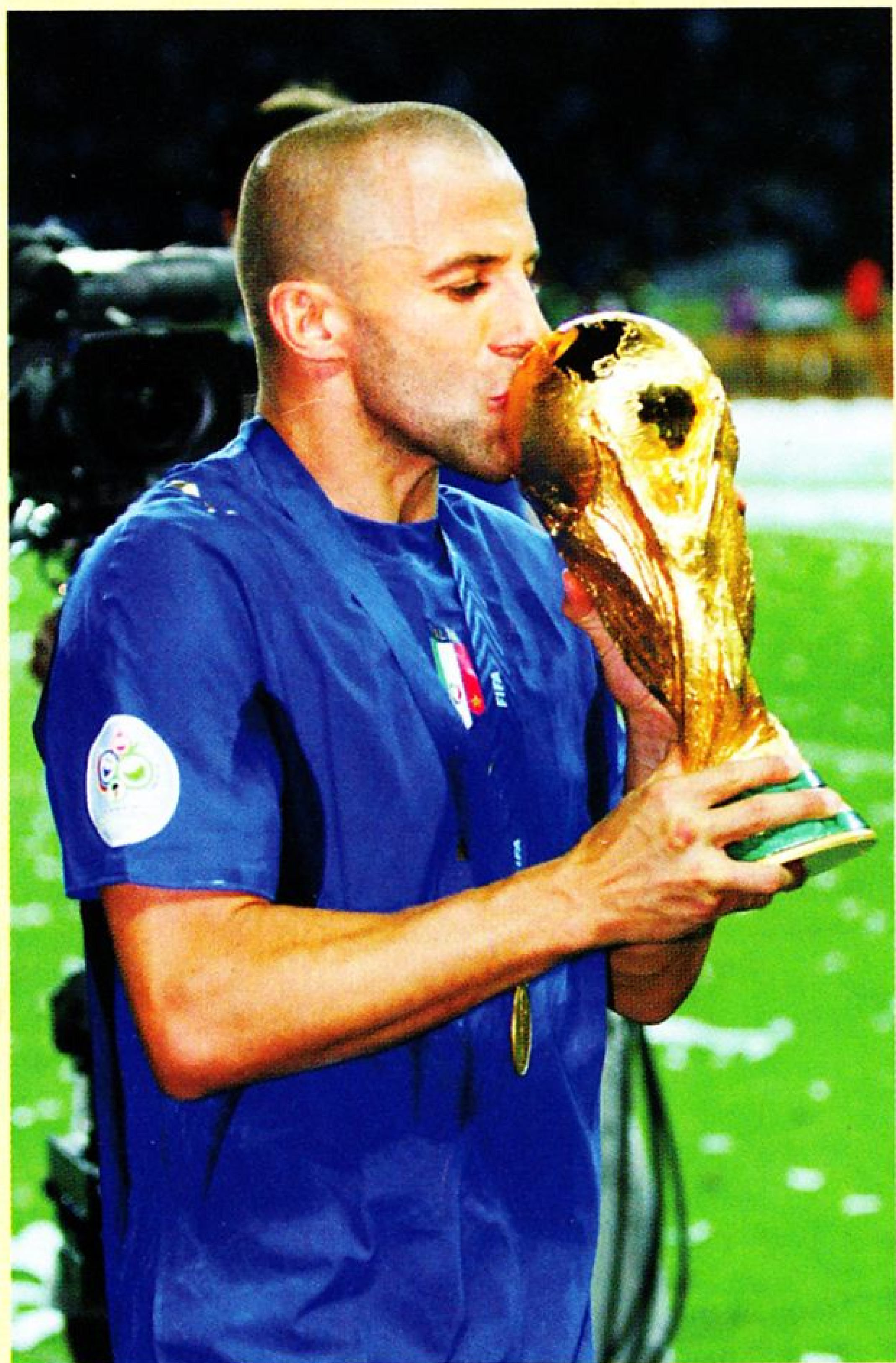
说实话，我也有过打算不看尤文比赛，离开尤文的时候。那是在电话门之前，里皮刚刚离开，卡佩罗上任，那时真的看不下去尤文的比赛，镜头总是给坐在替补席的皮队，那一刻我突然感觉皮队苍老了很多，他那渴望上场挥洒汗水的眼神让我心痛，我很奇怪为什么卡佩罗看不到！如果皮皮那时候选择离开球队我肯定会支持他的。可是他没有，他在等待机会证明自己的价值，最后他成功了，我们看到了卡佩罗的妥协。正当开心的时候，电话门这个词出现在了我们的世界里，天下大乱……那些早就伸着脖子等着尤文犯错的人们终于笑了，可是这次我却没有想离开，因为在我看来这没什么大不了的，只要努力一切都会过去。最让人感动的是这个时候皮队站了出来，他微笑着说不会离开尤文，他选择了忠诚，忠诚于我们这些球迷，忠诚于尤文图斯，忠诚于自己的心！我不知道皮队的这句话感动了多少尤文球迷的心。那时的我17岁，我哭了，是开心的哭了，因为我觉得自己的坚持没有白费，大家的支持没有白费，我们不怕别人的肆意谩骂，我们不在乎别人的恶意讥讽，我们还是在齐声高喊着自己心里的那句：FORZA JUVEN！

我是因为皮耶罗这个人才喜欢上的尤文图斯，也许这样的我在很多蒂尼严重不算是真正的尤文球迷，但是我还是想说，如果皮耶罗真的离开了，我对这家俱乐部的感情真的会慢慢变淡，我不知道没有皮队的尤文图斯还有什么可以吸引我的，人们总是说什么球队的精神，我想知道精神领袖都离开了，何谈精神？其实最为皮耶罗的球迷，大家都清楚已经37岁的他职业生涯已经接近尾声，我们都知道离别的日子迟早都会到来的。但是经历了电话门降级以及之前的续约风波之后，我们这些支持皮耶罗的人都认为他会和米兰的马尔蒂尼一样，在这支自己为之付出一切的球队退役，然后顺理成章的进入俱乐部管理层，可是我怎么都没有想到，阿涅利会在这个时候宣布本赛季之后皮队将会离开尤文……其实对于阿涅利这届管理层，我从很早开始就对他们很反感了，俱乐部经营不善、转会市场也是雷声大雨点小，而在本赛季才刚刚开始的时候公布如此的消





息，借用莫吉的话就是：这货疯了！俱乐部为什么不想想是谁在尤文最困难的时候选择了留下来为之奋斗，是谁在尤文最低谷的时候第一个站出来说自己不会离开，是谁对球迷表达了自己想在尤文结束自己的足球生涯，人总是那么健忘，尤其是一些俱乐部的高层。当初在乙级的时候还说什么需要皮耶罗，尤文不能没有他，为什么回到甲级以后一切都不一样了呢？说什么人老了，没有状态，在我看来皮队到现在为止状态依旧很不错，有他在场上局面瞬间就不一样！皮队在尤文的这十多年是多么忠心的在战斗，这就是给忠臣的回报吗？我知道自己只是一个普通的球迷，我也不懂那复杂的俱乐部运营模式，我知道俱乐部的经营很不简单，但是在这件事上我实在是没有办法说服自己去支持俱乐部的这种决定！皮耶罗为这支球队奉献了自己全部的青春，很多不看球的人都知道有一位斑马王子叫做皮耶罗，37岁的他还在不断的图片自己，刷新着俱



乐部乃至意甲的进球纪录，可就是这样的球队英雄却一而再再而三的被俱乐部打压着，我们已经从400万的年薪主动降薪到100万，这样的忠诚请问去哪里找第二个？上次的续约风波最后和平解决了，但是目前看来这次皮队是真的要离开了，如果皮队真的离开尤文图斯，那我会选择和他一起离开。虽然会很不舍，毕竟这是我唯一喜爱的俱乐部，而且一晃已经支持了十多年，但……我不想再多说什么了，我会陪皮队到他的下一站，即使下一个目的地的名字很陌生……

皮队！只要有你在，一切困难都不可怕，你教会了我很多人生的道理，你在我心中永远是最棒的王子！不管今后你到什么地方，我都会追随你！

旗帜，永不老

文/蒂尼 Amazing

有一天，一个王子骑着斑马带走了我的信仰。

——题记

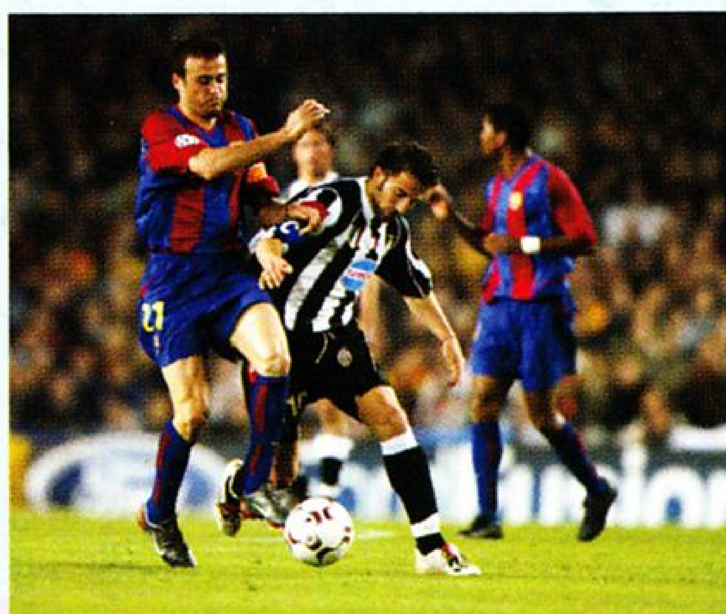


足球让我认识了皮耶罗，而皮耶罗让我爱上足球。

成为尤文球迷的第一个赛季，是02-03赛季。尤文给了刚开始真正看球的我巨大的震撼。那年的尤文不仅卫冕意甲，在冠军联赛中的表现也大为惊艳。半决赛中凭借皮队、特雷泽盖、内德维德的完美发挥，尤文淘汰了当时不可一世的“银河战舰”皇马。那场比赛的三粒金子般的精彩入球成为了日后无数尤文精华集锦的经典镜头。许多尤文球迷每每回忆起来都津津乐道，充满斗志。皮队的那粒入球更是经典中的经典：在“皮耶罗区域”连续假动作晃开萨尔加多和耶罗，打近角攻破卡西的十指关。一颗无与伦比的进球，点燃了都灵阿尔卑球场的热情，也完全征服了我的心。尽管最终决赛饮恨老特拉福德，点球大战惜败米兰，再次品尝了欧冠亚军的苦涩。可我内心真正感受到了皮队和尤文俱乐部的伟大。皮队凭借过人的天赋，细腻的技术，出众的脚法驰骋足坛多年，每次看他踢球都是一种极致享受。

05,06年尤文在皮队的率领下再次两夺意甲冠军。那时的尤文阵容空前豪华，连替补球员都是各个国家队的精英，球队的实力达到了欧洲顶级水平。一个属于尤文，属于皮队的时代指日可待。可震惊意大利足坛的“电话门”事件在这时爆发了。这里我不想谈政治，说什么阴谋论，只说最后的结果：尤文遭遇了灭顶之灾，被意大利足协强制降入乙级并罚分。这无疑将尤文打入了地狱，企图使尤文永世不得翻身，俱乐部面临建队以来的最大危机。正所谓“患难见真情”，伊布，维埃拉，卡纳瓦罗，图拉姆，赞布罗塔不愿打乙级联赛纷纷离队各奔东西。而以皮队为代表的布冯，内德维德，特雷泽盖，卡莫拉内西则忠心耿耿，甘愿降薪，随队征战意乙，誓死捍卫尤文的辉煌与荣誉，令无数球迷感到欣慰和感动。皮队等人向我们诠释了什么叫忠诚，什么叫不离不弃，什么叫做“一日黑白，终生黑白”。皮队的忠诚深深感动了我，我从那时明白了球星之所以成为传奇，不单纯是因为出色的技术，华丽的脚法，强壮的身体，更是因为他们高尚的人格，对俱乐部的绝对忠心，无论是巅峰还是低谷。从此，皮队真正意义上成为了尤文精神的代表，尤文的旗帜。

就这样，在那个只能通过阿拉伯鸟语信号观看尤文比赛的意乙赛季，球队上下众志成城，势如破竹，



提前三轮夺冠重回甲级。重回SERIE A的那一刻，每一个真正关心支持尤文的人都落泪了。只有困难和低谷，才能考验最真挚的感情，只有一起陪伴尤文挺过那段黑暗岁月的球迷，才称得上是蒂尼，不是吗？那一年，我从尤文球迷升华成为尤文蒂尼，尤文由喜爱支持变成了一生的信仰。而这种伟大的信仰，是皮队高尚的人格赐予我的，我倍加珍惜和自豪！Forza Juven!

重回意甲的首个赛季，皮队再次焕发青春，荣膺意甲金靴。之后的那个赛季，尤文重回欧冠，与老对手皇马狭路相逢，分在同一小组。于是我们见证了两回合“双杀”皇马，伯纳乌全场给皮队的掌声，《天下足球》为皮队特别制作的“Forever Young”。皮队在自己34岁时迎来了职业生涯的第二个巅峰。

再后来的两个赛季，尤文的成绩不尽如人意，可每当球队危难关头，这位不老的尤文旗帜就会挺身而出，凭借一己之力拯救球队于水火之中。毫无疑问，他是尤文图斯的心脏和灵魂。从皮队身上我们似乎看不出岁月留下的痕迹，而斑马王子奔跑的脚步，依然如18年前刚加盟尤文一样，充满跃动的美感和才气。

“哪怕你已经迟暮，哪怕你背负着无限的屈辱，你也要系紧鞋带穿上球衣戴上袖标，走上绿茵场。”

没错，尽管皮队也有过低迷的时候，但是，他依旧会在球队需要他的时候，一次次的起身，即使是在替补席上，也会认真的热身，上场，然后给尤文图斯所有的能量。

尽管王子不老，可现实依旧残酷。2011年10月18日，董事会主席阿涅利宣布这将是皮耶罗为尤文效力的最后一个赛季。全世界无数尤文球迷听到这一地震般的消息后都为之黯然神伤。

不说再见，也难说再见，可18年不变身披黑白间条衫的岁月即将画上句号。十八年，是尤文图斯颠覆米兰王朝到建立斑马帝国，从经历电话门灾难再到如今漫漫复兴路的荣辱史。十八年，是皮耶罗从青涩懵懂的长发少年到意气风发的飘逸王子，从亚平宁一代宗师到誓死坚守、荣辱与共的尤文丰碑之光辉本纪！

如今，德尔皮耶罗告别的日子即将到来，我想对我最爱的偶像，人生的榜样说：“王子，永不老！旗帜，永不老！”



とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



又是一期赤银的红魔馆。上期发了些牢骚，但是依旧没能骗到一丝的关注。于是，这期俺蛋定了……那么就这样好了。转眼间红魔馆已经31期了，似乎积淀了一些什么，但是仔细一想又并没有什么。红魔馆的印象是什么？宅？或许吧。模型？确实曾经有很多。手办？更多是你们所看不到的。新番介绍、游戏介绍、音乐鉴赏、伪科学教室、忏悔部屋、赤银考场、赤银BAR……多少黑历史如过眼云烟召之即来，挥之不去。望天涯，呜呼哀哉之乎者也。好吧，我在凑字数。

红魔馆的过去，红魔馆的现在，红魔馆的未来……问兴衰？若有人生几何与代数……咳咳，闲话少说。话说这期题头貌似全是闲话呢……我顾痴人自说梦，怎奈梦醒人皆痴。其实我也不知道自己正在写什么，因为一时间没什么可写了，下期的红魔馆会是怎样的呢？我也不大清楚。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.31		2011年11月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	通灵的14岁

とある赤銀の音楽鑑賞（ソングタイム）

2011年10月21日，晚22:49。一件震惊中日通灵界（误）的撼天大事悄然地在不知不觉间发生了。在日本Nico视频站上一名ID为恐山**アンナ**的用户上传了一段名为“【恐山アンナ】恐山ル・ヴォワールを歌ってみた【マンキン復活】（【恐山安娜】恐山Revoir试唱【通灵王复活】）”的视频，由于其声音酷似动画版《通灵王》中安娜的声优林原惠引起了粉丝们之间的轩然大波，一夜之间视频播放数超过10万（时至目前10月28日增至近62万）。后经漫画原作者武井宏之官方推特的间接证实，可以确认此恐山安娜正是林原惠本人。

这首歌《恐山Revoir》是初音MIKU曲作者**かぴたろう**的第四作，使用武井宏之的漫画《通灵王》中19~20卷的恐山Revoir篇（动画版中没有这段剧情）最后猫又股宗写给麻仓叶、恐山安娜以及自己的诗填词，将漫画中恐山篇淡淡的忧伤与离别之情淋漓尽致的表现了出来。在漫画作者武井宏之及其他工作人员听后也为此曲所感动，表示如果今后恐山篇有可能动画化，则一定用本曲作为结尾曲。

本次由恐山安娜的声优林原惠进行翻唱，更是以安娜的嗓音将这首股宗的绝唱感人肺腑地展现在众人面前。无论是《通灵王》漫画将于11月10日发售的集英社JUMP改Vol.5上复活短篇连载，还是林原惠为此送上的这首祝贺礼，所有的通灵王粉丝来说都是泪流满面，无语的无上喜讯了吧。

于是本次的歌曲鉴赏便以这首歌作为主题，并在此送上原动画Nico编号sm15947771，以及动画提取的mp3。下载地址http://115.com/file/dng25tm3 感谢Liar君的上传分享。

注：

voir（**ヴォワール**）：法语见面的意思，隐语指新娘头戴遮面用的薄纱（veil=**ヴェール**）。

au revoir（**オ・ルヴォワール**）：法语别了，再见的意思。

恐山ル・ヴォワール

作词：武井宏之
作曲：**かぴたろう**
编曲：**かぴたろう**
原唱：初音**ミク**
翻唱：林原惠

《葉さんへ》
お前さんを待つ　その人はきっと
寂しい思いなぞ　させはしない
少なくとも　少なくとも

お前さんの会う　その人はきっと
寂しい思いなぞ　させはしない
少なくとも　少なくとも

路上に捨てくされ　やるせなさ
途上にふてくされ　やる気なし
愛は出会い・別れ・透けた布キレ
恐山ル・ヴォワール

《アンナさんへ》
黒い千羽鶴　その人はじっと
さびしい重い謎　かかえ夜
折れなくとも　折れなくとも

黒い千羽鶴　その人はじっと
さびしい重い謎　かかえ昼
折れなくとも　折れなくとも

気丈にふるまえど　ほころんで
無性にブロマイド　欲しくなり
愛は出会い・別れ・透けた布キレ
恐山ル・ヴォワール

《小生へ》
齢千余年　小生はやっと
さびしい思いから　はなれます
はかなくとも　はかなくとも

弱いこの心　小生はやっと
さびしい重い殻　はがれます
墓なくとも　墓なくとも

衆生に長らえど　せつなくて
賀正に出会えたら　うれしくて
愛は出会い・別れ・透けた布キレ
恐山ル・ヴォワール

不肖の身なれども　この度は
至上の喜びと　ちりぬるを
非情に思われど　気にはせぬ
微笑のひとつでも　くりゃりゃんせ

慕情にもならぬ　この詩も
以上をもちまして　終わります

頭上に輝くは　どの国ぞ
地蔵さまおわす　あそこかな
愛は出会い・別れ・透けた布キレ
恐山ル・ヴォワール

恐山オー　ル・ヴォワール

《至叶殿》
至少 等待着你的那个人
定不会令你感到任何寂寞
至少如此 至少如此

至少 你所相遇的那个人
定不会令你感到任何寂寞
至少如此 至少如此

哪怕被舍弃路上闷闷不乐
哪怕途中不如意毫无气力
爱所谓相遇·离别·透明的头纱
恐山再会

《至安娜殿》
黑之千羽鹤 那人正默默
于夜晚怀抱寂寞沉重之谜
虽翼仍未折 虽翼仍未折

黑之千羽鹤 那人正默默
于白昼怀抱寂寞沉重之谜
虽翼仍未折 虽翼仍未折

哪怕故作坚强面带微笑
却不禁也想要结婚相片
爱所谓相遇·离别·透明的头纱
恐山再会

《至小生》
吾生千余年 小生终于
得从寂寞思念之中解放
哪怕飘渺 哪怕虚幻

吾心甚软弱 小生终于
得从寂寞重壳之中脱出
哪怕无墓 哪怕无痕

虽长于众生 吾甚悲戚
若会于新年 吾甚欣喜
爱所谓相遇·离别·透明的头纱
恐山再会

小生不肖之身 此次
能带以无上喜悦逝去无憾
或看似悲情 我并不介怀
仅需一丝微笑 为我送行

这首拙诗
也至此告终好了

头上所闪耀的 是何国度
地藏菩萨御座之处就是那里吗
爱所谓相遇·离别·透明的头纱
恐山再会

愿恐山再会

某赤银的红模分馆·晒

本期的红模分馆是用来晒模型的。虽说是晒由于拍摄条件不佳，本期之后果然还是要考虑暂时停止这种亵渎手办尊严的事情吧。本期的主角依然是《EVA》的两大主角，绫波丽和明日香。这次的两只大概是今年早些时候发售的兽屋强化服系列的PVC之土，底座具有合体机能。于是让我们开始吧。



←一上来就是一张妖艳的背影这是肿么了？不好意思照片虽然是我拍的可是排版不归我管。于是请去拍某只12的美编。



↑单跪在钢筋混凝土柱上的丽，略带一丝哀伤的眼神令人不禁为之心动。

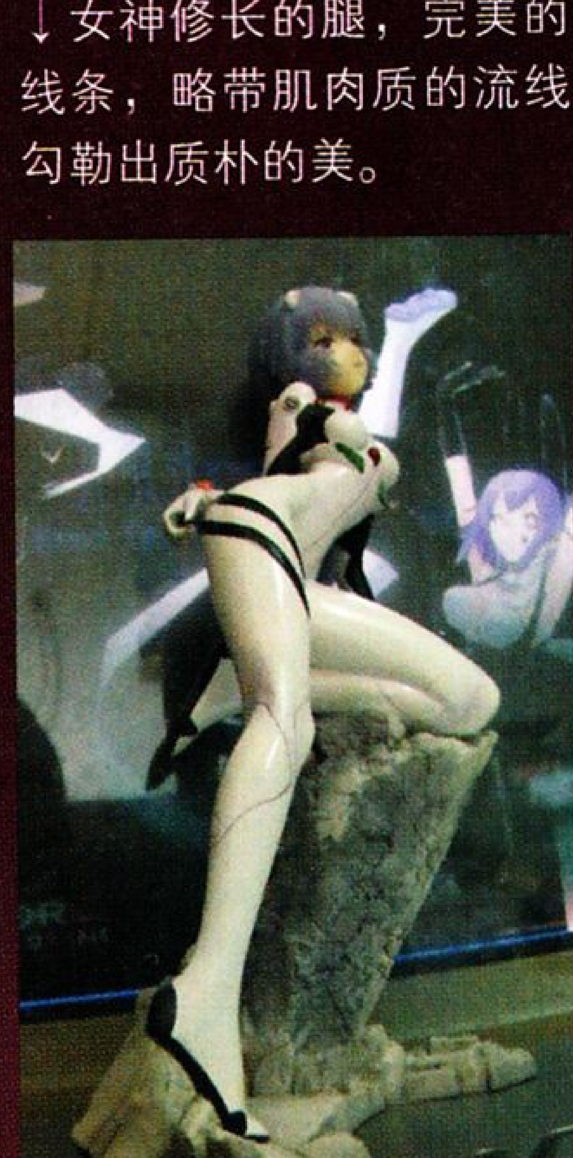
↓跪坐在地的明日香，调皮手指按下一抹微笑。眼前她等待的人又是谁？





↑女神的近照，略带透明效果的头发，映衬出她优美皎洁的脸庞，如未明的月光、

↓女神修长的腿，完美的线条，略带肌肉质的流线勾勒出质朴的美。





↑女神们的侧脸，一个坚定一个神妙，背对背的二人仿佛私下里达成了默契，暗中在策划着什么恶作剧。你们，在想什么呢？



↑香香的自拍，是否就像右手拿着手机，对着镜头露出顽皮的笑颜。

↓每换一个角度，便展现一个不同的表情，仿佛有生命一般的对着你喜怒哀乐。

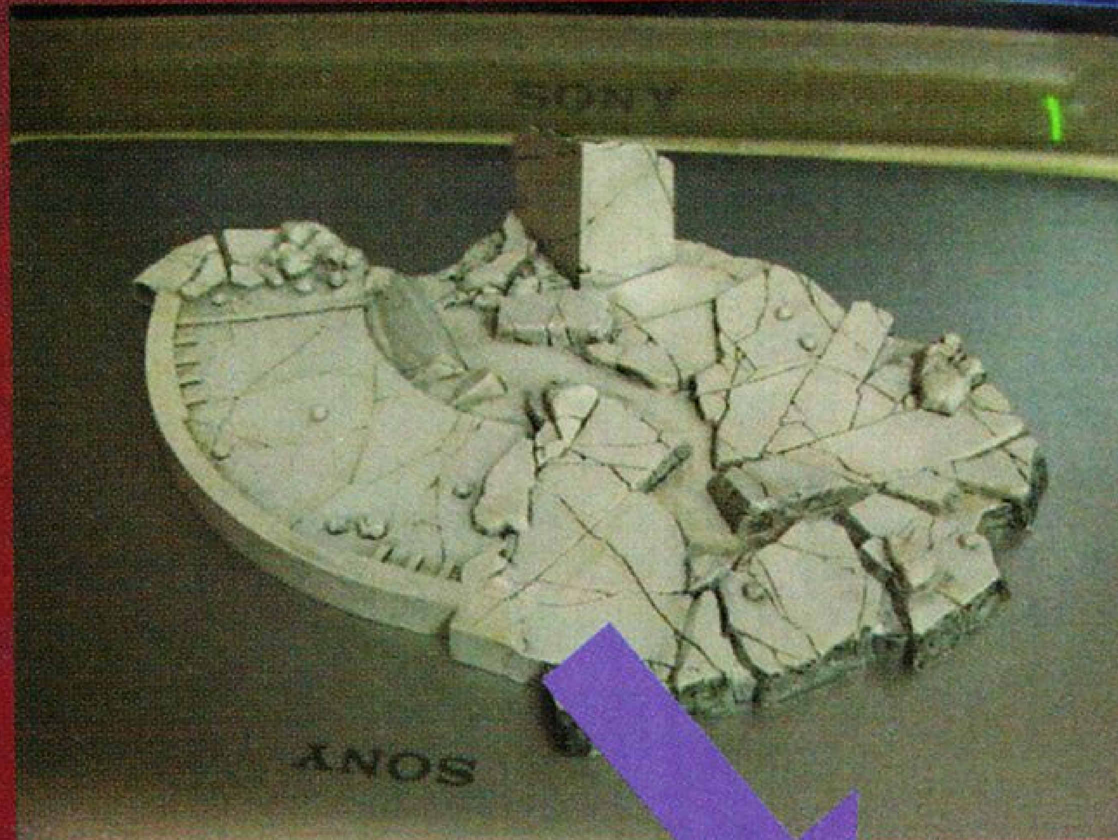




↑月下女神的忧郁。她那寂寞的目光，是想起了谁？又或是惦记着谁？你可知道，不你不知道。只因庄周梦蝶。



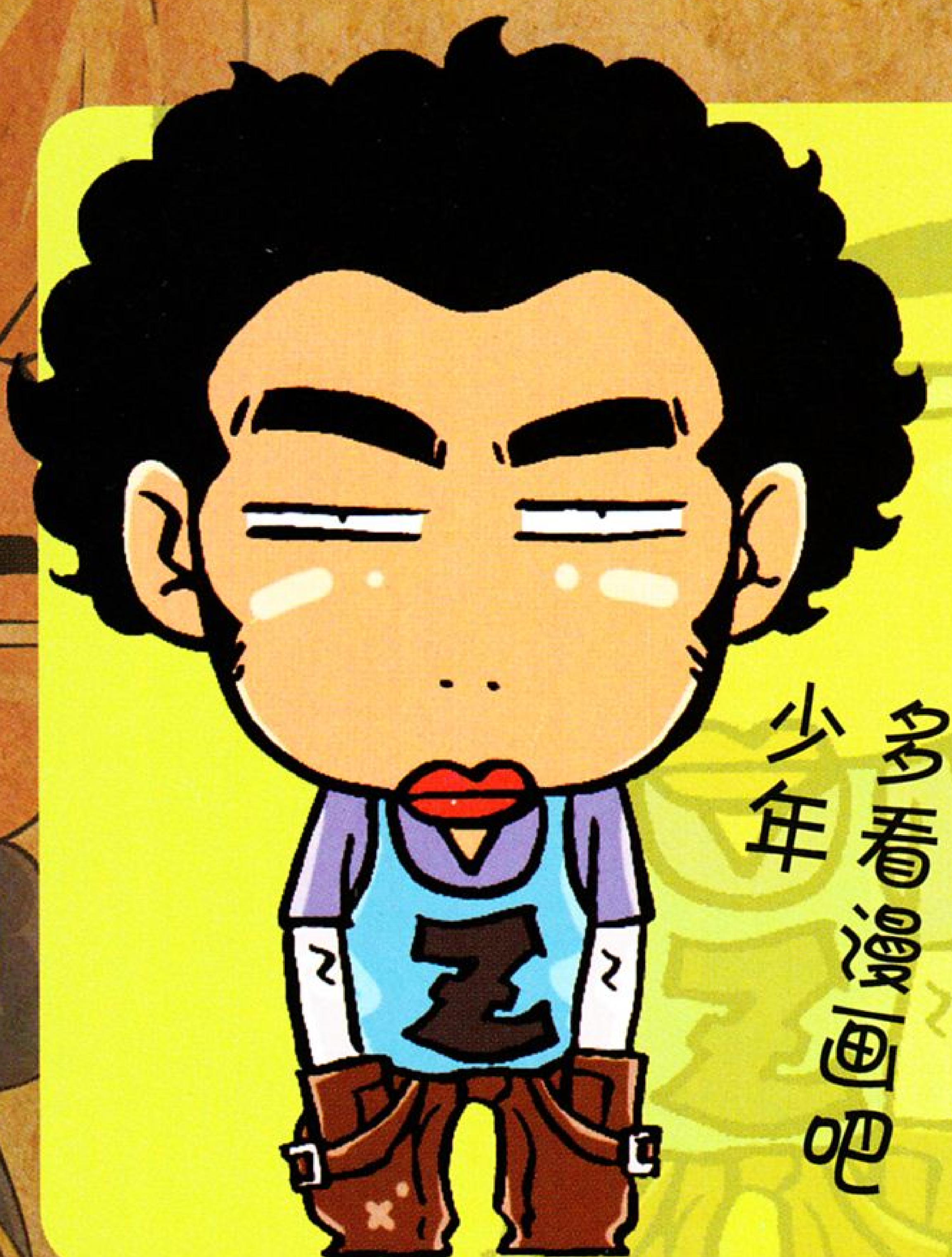
↑底座合体后的展示。战斗服姿态的二人，一人单膝而立，一人席地而坐，不同的神态，不同的思虑。而二人视线的前方，是你。







←两款地台，一方是露出钢筋的水泥柱，另一方则是破灭的断壁残垣。在一起，化作一对神台，承载着女神们的心魂。



电软漫画解说员

3DS之擦身通信篇

随着时间的流逝，成长以后最大的烦恼就是节奏越来越快、压力越来越大，坐在公交车上，我们不想和任何人说话，如果能瞬间到达目的地当然最好，于是我们借助手机、MP3、PSP以及3DS来帮我们实现这个愿望。如果没有一种调解压力的道具作为调味剂，在拥挤的公交车和地铁里度过的一个小时，将会是可怕而漫长的。所以本次在漫画家“安藤杰尼（我绝对没有想杰尼龟什么的）斯”的帮助下，由拯救世界的汤米侠创作了这部表现压力与缓解压力、在残酷的现实生活中依然可以笑的灿烂的、与3DS有关的批判现实主义大实在漫画（←此人胡扯），谢谢汤米侠和安藤（绝对没有在YY任何搅基的片段）。 □插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期

“汤米漫画专栏”

●擦身通信与中二病

我想一定有好多抱着“在擦身通信时要擦到美女就好了啊啊啊啊”这样想法的少年，即使是和美女擦身而过的一瞬间，也会笔直看着前方目不斜视、但却在心里YY开了花的伪中二病患者有吗？这样想好吗？我要说的是，千万别有什么心理负担，只要在心里坚持做你自己就行了。不过目不斜视的话……不过不觉得可惜吗？还是面对现实吧少年，鼓起勇气来，走出勇敢瞄的第一眼，加油瞄啊少年！

●拥挤的公交、地铁以及相关话题

漫画中所描述的“司机下车将乘客往车厢里推”、“公交车首尾相连成为一列火车”的画面并非虚构。不知其他城市是怎样，但至少像北京、上海等这样的大城市，乘坐交通工具时的拥挤程度确实是非常严重了。

在和安藤探讨这期的漫画剧本时，我无意中看到最初的剧本中有涉及在公交、地铁遇到老人、小孩以及让座位的问题，谈到的观点很有意思我本人也十分认可，但为了不引起不必要的误会，所以还是没有在漫画剧本中引用。

在我身边就有很多一边抱怨一边还给老人们让座的好孩子，其中有一位就是美编“大胖子”。他乘坐的公交车每天早上都有很多老人去早市买菜，大包小包满载而归。尽管大胖子每次都让做，但他来到单位却是这样说的，每次让座稍微慢一点，就会有老人用那样的眼光来看你。大胖子身体很不好，三天两头犯病，但不管怎么病他总是让座，因为不管怎么病、怎么累，看上去他都是年轻的，而且让座不是中国的传统美德嘛。想坐着玩3DS？梦呢吧你？

●社会教会我们察言观色

注意观察别人的脸色和小动作，就可以在第一时间收获到很多。不光是漫画中提到的占座儿，同事或者同学要招猫逗狗儿犯坏，面试你的老板真实的心里活动，同事或者同学又要犯坏，食堂大师傅的面部表情，授课老师到底是不是要找你的麻烦，面试你的老板真实内心活动的第二次转变，同事或者同学第三次要犯坏……（此处省略600字）。

小时候特别羡慕大人们无拘无束的自由世界，却不知道小时候有人替你想的周全，你只管去玩就好了，长大了以后要想的真是太多太多了，然后慢慢的你又会羡慕小时候，觉得那时候才是真的无拘无束……

希望大家能多观察身边的事物，在第一时间调整自己的心态，时刻将主动权把握在自己手里。加油吧少年！

●利用身边的一切缓解压力

上学的时候要经历考试战争，非常残酷。上班的时候要经历职场战争，更加残酷。生活中还要面对家庭战争……有读者在想了，这苦逼编辑把事态描述的这么严重尼玛是想尿啊？但无论如何，我们都要学会保护自己，首先存活下来，不要被严酷的环境淘汰掉，这就是生物链啊。那么，就用一切办法排解压力吧。运动、游戏……不光是这样，在本应该休息放松地回家途中、长时间乘坐交通工具的话，也要利用身边的一切道具来减缓压力哦，3DS、PSP、MP3……能用的都用起来吧！HARD难度的生活真苦逼啊！

●题外话之中国少年足球队大比分负于俄罗斯少年足球队

最近流行一个图片，是某俄罗斯少年队大比分赢了身高很高的某中国少年足球队和某职业梯队，好多人怒了，一开始我也怒了，后来仔细一想，不对劲。这不过就是一场游戏，两拨人踢完，出汗了，赢的当然高兴，输的自然难过，不过游戏不都有输赢吗？



我觉得小孩儿越来越累了，就踢个球还得背负着未来，一天8张卷子、晚上去什么辅导班，弄不好还得周六补课。看个喜欢的漫画或者杂志得包上语文课或者政治课的书皮，到了学校就得听老湿的，老湿就是神……越说就越亢奋，反正这件事其实挺简单的，踢了、输了，过去了，就这么简单，所有人关心的都是比赛的结果，没人去问问这些孩子踢球时高兴吗开心吗？不高兴为什么还要踢？开心，那就齐活了，甭管结果怎样。

想改变的话先改变你们自己吧，别什么事儿都往未来推让下一代背负，孩儿们也要娱乐欢脱一下儿，就像漫画中结尾处写的那样，生活还在继续……

后序

感谢大家购买第311期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

这次的漫画使用了漫画家安藤的创意和剧本，也希望读者朋友们踊跃提供剧本和意见过来，发送到下面的邮箱即可。下面是留言时间。

上海松江读者“stone cold”的留言——汤米大神必须膜拜，漫画画得贼棒，手机大大的有爱啊，自从看了汤米308期手机之后发现汤米的智慧完全曹越什么爱什么斯坦的，哎什么斯坦的绝对画不出这么好的漫画，想出这么完美的2012逃生攻略是不是，有木有！还有，5日乔布斯去世的，你大概很伤心吧，我和你一样，都是苹果饭（家里人手一台iPHONE，老爸买的3GS后不久出4了，之后就把3GS给我了，又买两台4，于是我哥趁着前段时间3GS便宜，在淘宝上弄了一个，就这样人手一台了，这绝对不是赤裸裸的炫耀，嗯！希望4S不会是苹果最后一台成功的产品，望JOBS一路走好。）

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



聚焦：《战争机器3》

汤米手机

《战争机器3》，这款期待已久的作品终于入手，把盘放入机器的一刻，我感觉到每一个毛孔都在起着变化，那是一种肾上腺素急速分泌的感觉，如果没有记错的话，上次有同样感觉是拿到战争机器2时。

说起来，第一次玩战争机器时的我和现在的我没有什么大不同。当然，那时的我没有我的小公主，没有24小时热水的家，也没有我辛苦经营起来的广告公司，更没有银行卡上令我安心的那个数字。但是庆幸的是，当周围的人们和游戏渐行渐远，我还有游戏相伴。这让我感觉心中跳动的仍旧是那颗年轻而充满好奇的心。

陪我玩游戏的仍旧是那个名叫橙子的家伙:每次都抢我最爱的狙击枪，在我按着B键冲锋陷阵的时候，他永远都在后面不紧不慢享受狙击的乐趣。奇怪的是我从来没有因此而倒下，不知道是该庆幸还是责怪……写下这段文字的时候不自觉地嘴角上扬——每个闯关族身边一定都有几位这样的损友，他们总是那么玩世不恭，但是在你需要的时候，他们就会挺身而出做你的擎天柱。

一边体验着战争机器，一边琢磨着——为什么游戏让人这么爱不释手甚至沉迷。其实原因很简单：一个游戏/一个梦想。在现实中，我们需要花费数十年甚至一生来达成我们一个小小的梦想，最后还很有可能粉身碎骨。然而在游戏里，我们只需要几个小时就可以成为盖世大侠或是拯救世界的英雄。汤米从初中开始梦想成为一个漫画家，直到今天20年过去了，仍旧无法说梦想已经实现，这真是一件令人沮丧的事。所以每一个爱游戏的人都是内心充满着梦想与憧憬的折翼天使啊。

数小时的流程让人意犹未尽，剧情中的高潮（多姆妻子家乡之旅以及最后的大结局，为了避免剧透就不细说了）让汤米两度内牛满面，不知道为什么，这种硬汉之间基情四射的故事总是比某些游戏中不着调的情情爱爱更让人动容。

11月11日发售的Sony 3d头盔，本来还存有观望的念头，在《战争机器3》之后做出了决定：一定要入手——只因为论坛上某人的一句话：战争机器3的3d效果碉堡了！



图片：四人两xbox360双电视上下分屏局域网联机，绝对是令人满足的体验。汤米和几个朋友尝试了好久才成功开始游戏，之后的几个小时，那场面宛如游戏机房一般嘈杂而充满激情，感谢Epic带给我们的美好时光！

蔬菜汁乱入：感谢汤米侠爆出了生活在你身边的活生生的那些被你称作基友的生物。没想到被三个基友萦绕的你是这么的瘦弱，最重要的是，你的头发太长了，该洗了。PS：别再炫耀两台电视能一起玩游戏了坟蛋。



~大航海~日志

10月

2011年10月17日

“汤米侠，身体好点没啊？”每周的这个时候，按惯例都应该是商量和拯救地球的超人“汤米侠”一起商量漫画剧本的，但是因为上周他发烧了、差点歇菜，所以 不象征式地问候一下直接商量剧本的话，就有点儿太内个了，把“该死的玻璃塑料超人！让我这么纠结！”的心情伪装好，尽量不露出破绽。于是他回道，“已经完全恢复了”，而且还加了一句“到底是承担着拯救地球大任的重要人选啊”这样恬不知耻的话，我强忍着卡到嗓子眼儿的早饭，把从一个神秘人那里讨来的剧本发给了“汤米侠”，果然，这家伙发出了“有趣的剧本，一直觉得这家伙的文章尿性很有趣！”这样一连串在我预料之内的赞叹。到底那个写剧本的神秘人是谁？为毛这次要拜托别人来写剧本呢？这件事还要追溯到昨天，也就是10月16日。

2011年10月16日

怀着“汤米侠”要是挂了的话这次的漫画可就不好办了所以至少帮他想一个差不多的剧本吧这样的心情，我开始一边看片、一边在QQ好友上寻找能提供给我好剧本的适合人选，最后目光停在一个名叫“安藤杰尼（我才没想杰尼龟什么的呢）斯”的小伙子身上。这个小伙子曾经将自己的漫画作品《兵蜂》刊登在某期杂志上，并且经常为别家刊物撰稿、提供漫画，最重要的一点，这小伙子虽然已经告别应届毕业许多年，但仍然怀着应届毕业一样的天真烂漫——喜欢白干活不喜欢要钱！对于一个苦逼杂志社来说，这和我“又想马儿跑，又想马儿不吃草”的想法简直不谋而合，“嗯！就他了！”我一拍大腿，给“杰尼（我才没有想杰尼龟什么的）斯”发去了这样的话“安藤大侠，这期的漫画我要给汤米提供一个剧本出来，你有什么好主意吗？”果不其然，安藤那边几乎是立刻就回复我“画个3ds地铁擦身通信的吧”这样中肯的建议，而且还屁颠屁颠儿发来了一个差不多成型的剧本。我也识时务地回给他“嘿，这个主意不错，能跟掌机串起来，太棒了！”这样的话，并且还违心地对他新近画的一个漫画大加赞赏，这样，下次如果没有剧本的话……嘿嘿嘿这是约定杰尼（我才没有想杰尼龟什么的）斯，明天（17日）把剧本发给汤米侠，妥妥儿的！

2011年10月26日

周三，大多数时间，“汤米侠”周二就完活儿并且交稿了，但这次……下午的时候，我一直在犹豫是不是给他发个信息催催他。但是这个念头刚一动，就有种不祥的预感，于是……还是等明天再说吧。何况手头有那么多稿子要赶（←此人说谎）。

2011年10月27日

一大早儿，我看稿子还没到，于是忙不迭的发送了“汤米侠，我来催稿子了！”这样的话，那边回复了“这期的漫画画得很认真，下班前给你！”这样的话。下午4点多，终于发过来了。这期的漫画又妥了，嗷嗷嗷。

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文／雪飞

山内上杉氏的保护者

长野业正出生于1491年，是长野宪业或长野信业之子。还有一种说法认为他出生于1498年。另外，长野宪业和长野信业是同一人物还是兄弟，也没有明确的答案。

长野氏是上野西部的豪族，隶属于关东管领山内上杉家。长野氏将上野西部的豪族统一，形成了“箕轮众”，拥有强大的军事力量。为了强化长野氏的统治力，长野业正把女儿们嫁给了上野的诸豪族，通过姻亲关系确立长野氏的地位。另外，还暗杀了上野守护长尾景诚，并且掌握住了白井长尾家的实权，使长野家在山内上杉家的地位不断上升。此外，长野业正还参加了关东管领上杉宪政被北条氏康大败的河越夜战，并在此次战斗中失去了自己的一个儿子长野吉业。



1551年，关东管领上杉宪政在与新兴的关东霸主北条氏对决中惨败，平井城之战后不得不逃亡到上杉支流长尾景虎（上杉谦信）的领地，并且把上杉的姓氏和关东管领之职一古脑地让给了长尾景虎。这样一来，山内上杉家的声望骤然下降，原来支持山内上杉家的小领主们纷纷放弃了上杉宪政，改投北条氏康。而此时，箕轮城城主长野业正却依然坚定不移地继续支持着上杉宪政，不肯投降北条家，坚守着箕轮城，直到上杉谦信援军赶到，击退了北条军。长野业正为了提升战力，招募了不少西上野的武士进入箕轮城，其中还包括日本剑圣上泉信纲。此时的长野业正已经是年过半百、白发苍苍的老人了，已经到了退休的年龄。恐怕连长野业正自己都没有想到，大半辈子默默无闻的自己会在六十岁以后成为名扬日本的名将。

箕轮争夺战

1557年4月，武田信玄集结了一万三千多兵力，开始了西上野攻略，第一个必须拿下的军事要地就是长野业正镇守的箕轮城。而长野业正却早已预料到了武田军的入侵，提前做好了作战准备，率领西上野联军两万余名士兵，在松井田与武田军激战。虽然西上野联军人数比武田军多，但是却并不团结，诸将关系也不和睦，只是表面上的联合，真正服从长野业正指挥的只有人数不多的箕轮众。开战后，长野业正担任先锋，他巧妙地指挥使武田军的先锋部队陷入混乱，随后长野业正趁机发起了冲锋。虽然长野业正年事已高，但他依然一马当先地冲在最前面。不过，西上野联合军中的诸将因关系不和，互相牵制，并没有发起有力的攻击。结果，武田军立即发动了反击。武田铁骑的威力果然不容小视，武田军发起反击后不久，西上野联军眨眼便兵败如山倒，全线崩溃。长野业正见状，立即率领箕轮众殿后，阻挡住了武田军的追击，使西上野联军安全地撤回箕轮城。随后赶来的武田军虽然把箕轮城包围，但在坚固的防御工事下，武田军无法继续前进半步。武田军只得围城寻求战机。不久后，武田信玄得到了上杉谦信南下的消息，只好退兵撤回甲斐。

1558年，武田信玄卷土重来，再次率领大军侵入上州。这次长野业正并没有消极防守，而是主动出兵绕路偷袭吾妻郡，留守的武田军吃了一个大亏，武田信玄不得不掉头回战。在野战中与武田军骑兵决战，想取胜自然是难上加难。不过，长野业正却利用火箭，烧光了武田军的粮草。武田骑兵虽然强悍，但失去粮草补给，便和其他的杂兵没有区别，一样是无法发挥战斗。结果，武田信玄再次败给了长野业正，武田大军只得再次灰溜溜地退回到甲斐。

1559年，武田大军再次发起了攻击，武田军兵分两路，一路由饭富虎昌带领进攻安中城，武田信玄亲自带领另一队人马攻击和田城。长野业正立即率军救援安中城。赶到安中城后，长野军和武田军因大雨的缘故没有开战，对峙半日后便各自收兵。当天夜晚，长野业正趁大雨发起了夜袭，武田军大败。武田信玄得知此事后，立即放弃了和田城，转攻鹰留城。长野业正立即配合鹰留城城主，对武田军内外夹击，杀死了武田军数百名士兵。武田军陷入了进退两难的困境，最后只能是再次撤退。



1560年，武田信玄又一次率军入侵上野。这次武田信玄采用了围城战术，武田军并不和长野军正面交锋，而是把箕轮城团团包围。半个月后，箕轮城中的粮草不足，士兵们也逐渐失去了战意。为了鼓舞士气，长野业正立即搬出了城中珍藏的美酒，与士兵们一起分享，然后下令全军出击。半醉的长野军疯狂地向武田军发起了进攻，打了武田信玄一个措手不及，武田军又一次败北。此时，安中城代理城主又出兵切断了武田军的粮道，武田军只得再次撤退。就这样，围绕着箕轮城，长野业正和武田信玄先后进行了六次大战，武田信玄始终无法前进一步。

1561年，数年征战的长野业正终于病倒了，并于11月22日病逝。传说长野业正在去世前，嘱咐儿子不要给自己大修墓地，也不要给自己办法事，而是用敌人的首级供奉。并且嘱咐儿子绝对不要投降敌人，毅然战死就是对自己最大的孝顺。

武田信玄得知长野业正去世后，曾感叹道：“如果业正尚在箕轮城，我终生无法进入上州啊！”长野业正去世后，他的儿子长野业盛接替了父亲的职位，继续镇守箕轮城。不过，此时长野家的支持者们已经纷纷倒向了武田家。1566年9月，武田信玄率2万大军攻击箕轮城，长野业盛在大势已去时大开城门，率部突入武田军阵地，斩杀多名武田军士兵后回城。然后在箕轮城失守时自杀，享年19岁。



长野业正

长野业正（ながのなりまさ）：1491年—1561年。上野箕轮城城主。关东管领上杉家的支持者，六次击退了武田军的猛攻。长野业正病逝后，其子长野业盛继承了城主之位，1563年，武田军再次向箕轮城发起了猛攻，城破后，长野业盛自杀。

电玩三国志



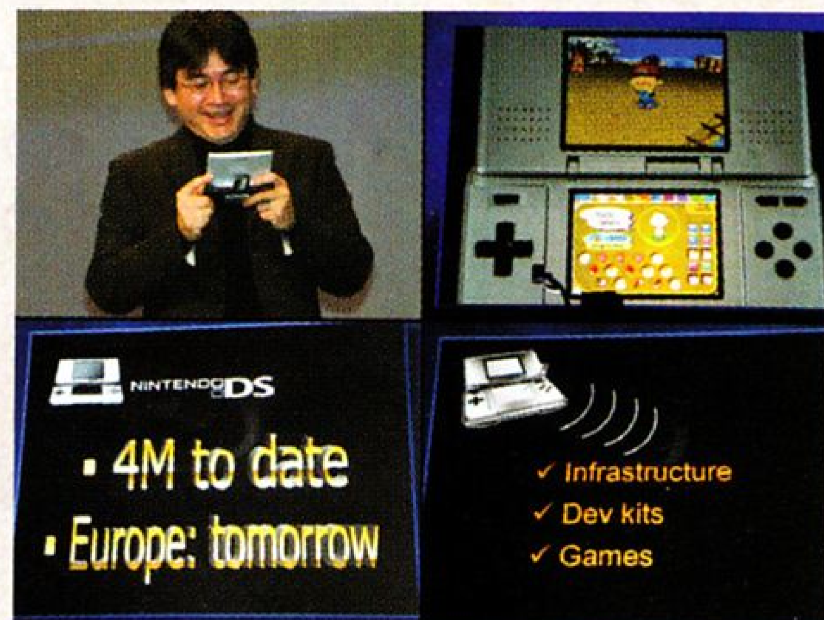
第三十一回 掌机大时代（后篇）

□文／猴子



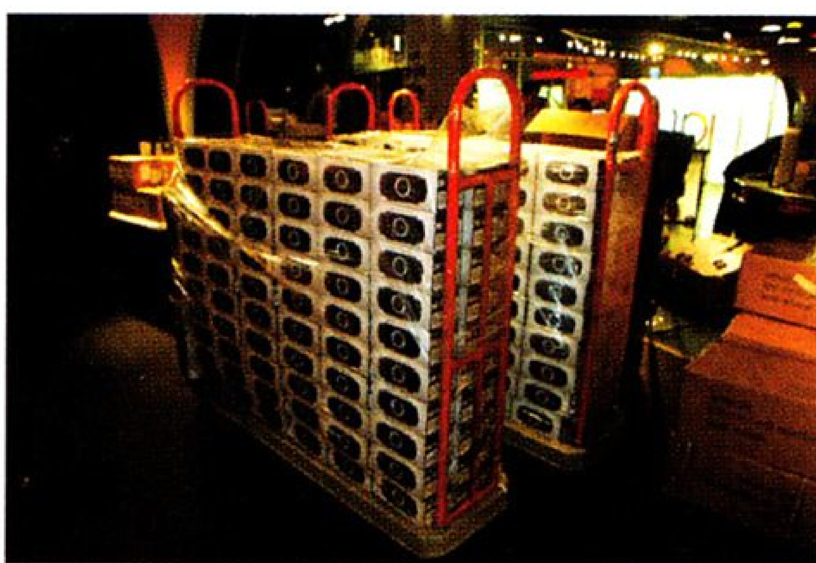
危难中的继承者

纵横商界、笑看风云50多年的老山内退休了，岩田聪的社长位子还没坐稳，就面临着诸多问题。任天堂已经走了很多年的下坡路，现在面临的形势似乎已经不会再坏了：以往臣服于自己的第三方们现在已经坐大，甚至成了左右业界方向的力量；老对手世嘉虽然倒下了，但是当初被自己摆了一道的SCE却成了业界最大；GC受到PS2和xbox的双重夹击，在日本和海外都无法做到突破（就这一点来说N64当年的境况还好很多，至少在欧美确保了市场）；如果接下来没有什么新的举动的话，那么任天堂的出局就只是个时间问题了。还好在这个时候，任天堂唯一能够盈利并且在全世界拥有控制权的还有一个掌机市场，但是这个市场也遭受了来自SCE的威胁——假如在未来发售的PSP像当初的PS一样，抢走任天堂的市场的话，那么任天堂在将来连最后得以喘息的一席之地都难以hold住。这可怎么办？



当岩田面对眼前这个并不稳固的社长位置，和外界危机四伏的市场的时候，他想到的应该是那段发人深省的文字，也是老社长山内溥的人生第一座右铭："得意冷然，失意泰然"，也就是说为人处世一定要保持一个好心态，行大运的时候不要得意忘形，触霉头的时候也别唉声叹气。在GC败局已定之后，任天堂必须保存实力，在下一个回合寻求翻盘的机会。说到这里，我们心中也许还留存一个疑问：任天堂自19世纪末创设以来，始终保留着家族经营的传统，而山内溥在去任之前却做出由岩田聪接班的决定，是什么使这个一直固执己见的老人下决心将企业交给家族之外的人来管理呢？

这个说起来就比较复杂了。没错，之前山内家族确实对于任天堂拥有不可动摇的控制权，不过，山内溥虽然是一个铁腕领袖，但是他并非那种只为自己家族打算的人。实际上，他本人接任社长的原因也很意外。在1949年，还在读大学的山内博（后来才改名为山内溥）接到祖父山内积良突然去世的噩耗，而被迫辍学回家继承了那间生产花札和扑克的工厂。也许有玩家要问：山内的爸爸哪儿去了？答案是私奔了。其实山内家族除了创始人山内房治郎之外，后面两代都没有儿子，山内积良是房治郎的女婿，后来以养子身份继承家族掌门人之位，本名叫金田积良，而山内博的父亲本名叫稻叶鹿之丞，也是女婿兼养子。不知鹿之丞本来就不愿意吃软饭，还是因为突然之间找到了真爱，反正他是扔下山内博母子不管了。当山内积良因为突发中风去世的时候，任天堂便交到了年仅22岁的山内博手中。对于自己家族过去这么多黑历史，后来因为志向而改了名字的山内溥大概不会对"子承父业"有那么大的热心。虽然他有长子（山内克仁），也有女婿（荒川实）。而且女婿荒川实在美国任天堂任职20多年，与比尔盖茨等人私交甚密，按照山内家族的规矩，似乎荒川继承家业是顺理成章的事情，但是山内最终还是选择了岩田聪。为了平抑众人的猜疑，连荒川实也被迫与岳父大人一起退休。当这翁婿二人同时退出历史舞台的时候，一个属于任天堂的新时代终于到来了。对于任天堂来说，百年历史并不是未来在



商界继续生存的资本。这些年来历史悠久的公司倒闭的例子也不在少数。要公司继续保持活力，领导者的年轻化才是最紧要的。新社长岩田聪年富力强，而且年龄比其他很多公司的社长小，就算拼不过现在的对手，没关系，熬也熬死你。事实证明，一个好的人事安排对于公司的长治久安是十分重要的。这几年来我们看到世嘉的高层人事一直不停地重组，洗牌，再重组，结果从2001年到现在世嘉在软件方面都没有以前那么发力，而任天堂的状况就好很多。

对于电视游戏主机市场来说，既定的路线是无法改变的了；但是在掌机方面，随着新的挑战者PSP的出现，如果任天堂不能采取有效回应，做出反击的话，那么后果将不堪设想。于是，在PSP公布半年之后，任天堂的新一代掌机也出现在公众讨论的话题当中。2003年11月，任天堂第一次对外宣布了新一代游戏机的开发计划。这部主机并非GC的换代产品，而是"新一代的Game Boy"。2个月之后，它的开发代号也被公布。"Nintendo DS"当时是Developer's System的缩写，一般来说开发代号跟主机的最终决定名都有很大出入，但是谁也没想到，DS最终成了这台主机的正式名称。



DS的大胆创新

任天堂DS在最初公布的时候，正是GC青黄不接、GBA也临近"夕阳无限好"的尴尬时刻。那个时候的任天堂在游戏主机方面的业绩基本都集中在掌机方面，好在GBA也算是一台超级给力的机器，从2001年发售之后持续2年一直受到掌机玩家的称赞和追捧。到2003年2月，发光GBASP的推出使这台主机走上了高峰，随之发售的大量优秀作品也证实了这一点。但是此时任饭们也许会觉得这一刻很熟悉——没错，当初SFC在1994年前后，也是这个样子。当一台主机走过辉煌期之后，假如没有一个合适的后继者，那么以后局势怎么发展，恐怕都很难说。这时候我们就不得不当一回事后诸葛亮，拿SCE的PSP与任天堂的NDS来做一个比对了。大家没记错的话，GBA的机能应该说是接近SFC的（实际上达不到），而PSP的机能应该说是接近PS（实际上超过了PS，介于PS与PS2之间），而NDS的机能是接近N64（实际上不如N64）。想当年PS在机能不如N64的情况下，轻松打败了N64这个SFC的继承者，那么我们把时间从1996年推移到2004年，时隔8年之后，历史中戏剧性的一幕会不会重演呢？

当大家看到任天堂DS的原型机的时候，这个疑问解开了一半。没错，DS确实是继承了GBA的特征，GBA有的按键它都有，而且还能兼容GBA的游戏；但是它有2个名目、支持触摸的功能，让人们对于未来游戏的体验有了新的猜想。不过，对于PSP高调的表现，以及支持多媒体数字影音等炫酷机能，DS究竟是否有能力抵抗住来自PSP的威胁，在很多人看来都还是未知数。事实上，任天堂自己对于DS的开发前景也并不确定。虽然岩田聪曾经说过，"我们设计的NDS主机是以完全不同于过去游戏机的概念为基础设计的，专为21世纪打造的，具有独特的娱乐体验的机器"，但是到了2004年3月，DS的开发代号变成了"Nitro"，设计细节也遭泄露。到5月份，开发代号又变回了"Nintendo DS"，原型机也得以在E3上出展。6月28日，DS主机的外形又被改动，与后来正式发售的样子接近，游戏机的名称也定为Nintendo DS。不过Nitro的代号还是在DS上留有痕迹，第一批机器的型号名为NTR-001，就是Nitro的缩写。

2004年9月20日，NDS在北美地区正式发售，价格149.99美元。很多老玩家看到DS的时候，首先产生的感觉就是怀旧。因为以前老任的Game & Watch里，有不少机型是双屏的，其中还不乏大金刚、赛尔达等名牌游戏。当时是发售景况十分热闹，相比之下12月份日本的首发却很低调。大概是任天堂为了在海外地区和SCE争夺玩家而有意为之，对于欧洲市场，任天堂也异常重视。岩田聪表示："欧洲市场对于任天堂来说至关重要。我们对于欧美市场的首发间隔如此短暂感到很欣慰。我们相信，任天堂的DS将改变人们玩游戏的方式，我们的任务是继续扩展游戏体验。DS可以满足各种玩家的需要，无论是挑战自我的核心玩家，还是平时只是玩玩休闲玩家。"

与任天堂紧抓欧美市场相比，SCE似乎显得更加从容不迫。2004年12月，PSP和DS在日本前后脚发售，在2日内就销售一空。面对如此巨大的威胁，任天堂的DS如何才能笑到最后呢？



（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

十月转眼就过去了，不知道这个月里各位读者心仪的游戏有没有全部入手呢？宇多田无奈忍痛割掉了几款游戏，谁让咱的钱包不给力呢。送走十月我们又迎来了十一月，本月有我最期待的《神秘海域3》，豪华版游戏中的德雷克模型和收纳盒怎么看怎么喜欢，但是如果奢侈的买了这个豪华版，那十一月其他想买的游戏咱就又得舍弃了，寻思了半天小熊决定——买！为了这款神作怎样都值得！我这个月就抱着它活了！！！

PS3 PlaysSation3

2011年10月			
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
18日	模拟人生3 宠物	SIM	EA
18日	瑞奇与叮当 四位一体	ACT	SCE
20日	超时空要塞剧场版 恋离飞翼	STG	NBGI
25日	★战地3	FPS	EA
25日	迪士尼 宇宙	ACT	Disney
25日	舞蹈中心2	MUG	MTV Games
25日	死亡之屋 赶尽杀绝 强化版	STG	SEGA
27日	偶像大师2	EDU	NBGI
2011年11月			
1日	★神秘海域3 德雷克的骗局	ACT	Naughty Dog
1日	007黄金眼 重装上阵	FPS	Activision
1日	索尼克世代 白之时空	ACT	SEGA
1日	指环王 北方战争	ARPG	Warner Bros.
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	★合金装备HD合集（美版）	ACT	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	黑道圣徒3	ACT	THQ
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	★二之国 白色圣灰女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
22日	格斗之王13	FTG	Atlus
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	★合金装备HD合集（日版）	ACT	KONAMI
2011年12月			
1日	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
15日	凉风的消散	AVG	piacci
15日	海猫鸣泣之时散 真实夜想曲	AVG	Alchemist
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	Arc System
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
22日	水月2	AVG	GN Software
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
其它			
1.26	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
未定	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE

NDS Nintendo Dual Screen

2011年11月			
10日	宠物蛋收藏集	ETC	NBGI
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI
17日	公主殿下	SLG	KOEI TECMO
17日	冒险岛DS	ARPG	Nexon
17日	海贼战队 集合变身！35战队！	ETC	NBGI
23日	型男恋爱王国	AVG	NBGI
2011年12月			
1日	实况口袋棒球14	SPG	KONAMI
8日	重装机兵2重制版	RPG	Kadokawa
8日	监狱兔 游戏的时间	ETC	NBGI
15日	爆漫王 漫画家之道	AVG	NBGI

XB360 XBOX360

2011年10月			
18日	强化英雄	FTG	Ubisoft
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
18日	模拟人生3 宠物	EA	SIM
25日	★战地3	FPS	EA
25日	迪士尼 宇宙	ACT	Disney
25日	舞蹈中心2	MUG	MTV Games
27日	Kinect运动 第二赛季	SPG	Microsoft
27日	Muv-Luv	AVG	5pb.
2011年11月			
1日	007黄金眼 重装上阵	FPS	Activision
1日	索尼克世代 白之时空	ACT	SEGA
1日	疯兔 活力出击	ACT	Ubisoft
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	★合金装备HD合集（美版）	ACT	KONAMI
10日	迷宫 X Blood 重装	RPG	Kadokawa
10日	超能力摄影侦探	AVG	Cave
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	黑道圣徒3	ACT	THQ
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
15日	Kinect迪士尼乐园	AVG	Disney
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	★合金装备HD合集（日版）	ACT	KONAMI
2011年12月			
1日	★Ever17	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	Arc System
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	神界2 龙骑士	ACT	Cyberfront
其它			
1.19	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
1.26	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
2.16	二进制领域	TPS	SEGA

Wii W-i-i

2011年10月			
20日	去度假	ETC	NBGI
25日	迪士尼 宇宙	ACT	Disney
27日	星之卡比 重回梦幻岛	ACT	NINTENDO
2011年11月			
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
23日	太鼓达人Wii 决定版	MUG	NBGI
2011年12月			
1日	富豪街Wii	TBG	Square Enix
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
15日	一起来玩！梦幻主题公园	ACT	NBGI
22日	闪电十一人 强袭者2012极限版	SPG	LVEVL 5
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

PSP Playstation Portable

2011年10月			
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
20日	海猫鸣泣之时 携带版1	AVG	Alchemist
27日	★最终幻想 零式	RPG	Square Enix
27日	魔力家族	AVG	COMFORT
27日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
27日	R-15 携带版	AVG	Kadokawa
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
9日	噩梦骑士	SRPG	Atlus
10日	★跨越我的尸体	RPG	SCE
10日	★初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	★第七神龙2020	RPG	SEGA
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
23日	流行音乐 携带版2	MUG	KONAMI
23日	★战场女武神3 E2	SRPG	SEGA
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON
2011年12月			
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
22日	边境之门	RPG	KONAMI
22日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
29日	写真女友	AVG	Kadokawa

3DS 3-D-S

2011年10月			
18日	模拟人生3 宠物	EA	SIM
18日	僵尸宠物	ACT	Majesco
20日	俄罗斯方块	PUZ	NBGI
25日	巨虫入侵	STG	Atari
27日	勇者派遣会社	SLG	NBGI
27日	小柴豆	ETC	columbia
2011年11月			
2日	元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	RPG	Square Enix
3日	超级马里奥 3D大陆	ACT	NINTENDO
8日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
8日	迈克杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
10日	极道无限3D	RAC	Ubisoft
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	模拟人生3 宠物	EA	SIM
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory
2011年12月			
1日	★马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
1日	料理妈妈4	ETC	Majesco
1日	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
1日	和茶犬做好朋友	ETC	columbia
1日	蜡笔小新 宇宙友情大作战	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	★New Love Plus	AVG	KONAMI
10日	★怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
15日	热血硬派国夫君 特别版	ACT	Arc System
15日	闪电十一人GO闪光/黑暗	RPG	LEVEL 5
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	CAPCOM
22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.大家如何看待手机游戏对掌机的冲击？
出题老师：时间的终点

题目2.各位编辑最喜欢的游戏厂商是哪个？
出题老师：蛋疼星期一

考生姓名：小冲　考号：DROOI　学校：教育进修学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：关于这个问题吧……

至于手机游戏和掌机游戏这两个东西吧，我觉得，其实也不代表我个人的意见。这个，它们都是随身便携的东东，两者功能都比较新颖。如果非要我说有什么冲击，这其实是非常困难的。就好比2010年奥运会，博尔特的加入是不是对刘翔造成冲击？就算是业内专家，在参照了博尔特和刘翔以往的记录，研究了年龄对于成绩的影响，查看了当天的风速和风向之后给出了貌似权威的答案，但他也不会想到刘翔会退赛啊。所以呢，我打算保留我的意见，并且认为我的这种作法非常明智，省得以后被人骂做假专家。好吧，其实我心里早有了答案，之所以跟上期说的差不多，主要是因为中午吃了包子后肚子很舒服，心情大好。

作文题目：全心全意，为人民服务的那个！

上个问题的回答可不是偷懒，你不觉得看似戏谑，其实有着极其深刻的思想内涵么？好啦，这个问题好好回答，只不过题目和上期差不多。我最喜欢的厂商就是“全心全意，为人民服务的那个！”但什么叫“全心全意，为人民服务的”？其实就是别把游戏当成纯粹的赚钱手段，而是因为爱好和理想去开发一款优秀的作品。目前我最喜欢的是开发《GT赛车5》的Polyphony Digital，你瞧瞧人家开发一款游戏花费多少心思？！然后再看看游戏的品质！关键就是山内一典真喜欢赛车！在此，我诚心希望小野义德成为一代武术宗师！

考生姓名：蔬菜汁　考号：828　学校：蓝翔技校
密封线外吐槽你就输了

作文题目：天下游戏是大同

当我看到这个问题的时候我笑了，应该是掌机对手机游戏有没有冲击才对，因为走在大街上，大部分人都在玩手机游戏，偶尔看到几个玩掌机的真可以算是一朵奇葩。相对于掌机而言，手机的普及率高，市场前景也更大，手机游戏的开发周期也相对较短。很多简单好玩的小游戏已经在网上博得玩家的好评，相信假以时日一定会在手机上大放异彩。而通过简单有趣的手机游戏，掌机也可以完全找到相应的突破口，因为掌机的游戏能力更强、屏幕更大、手感更好，用己之所长攻敌之所短。在手机游戏的大攻势中可以学习到很多。

作文题目：暴雪娱乐 Blizzard Entertainment

有两款暴雪的游戏我特别喜欢，第一款游戏是单机游戏，玩了12年，最近一位同事还经常津津有味的玩，而且我们俩前一阵也经常兴高采烈地对战；另一款游戏是网游，玩了3年，现在下班有时间的时候和周六、日我都会玩，而且玩得津津有味，乐趣丝毫不减当年。这3年来，我们经历了新主机新掌机新游戏新手机新电器以及电脑的更新换代、校内网变成人人网、微博的普及、汽车的摇号、房价的上涨……但这一切都没能阻挡住我对这款游戏的热情，我想，一部好游戏真的可以让你在现实生活中也迸发出很大的勇气。在玩游戏的时候，我让自己尽量放松，以此来释放现实中的种种压力，好游戏、好暴雪。

考生姓名：宇多田　考号：HIKKI-9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：看似相近，实则不同

说到手机游戏，我接触的实在是少的可怜，前几天回家用朋友的“四袋苹果”玩了几个游戏，感觉都还挺有意思，我个人认为手机更适合一些休闲类的小游戏，闲暇时拿出手机玩上几下，而在这类小游戏中我比较喜欢能挑战最高纪录的，比如大家都熟悉的《水果忍者》。而近几年手机游戏逐渐向掌机游戏贴近，有很多玩家都认为以后两者会合二为一，说实话以后会发生什么谁都不知道，但是近几年这两种事物是绝对不会整合到一起的，虽然二者看似很接近，但是究其根本还是有本质上的不同，我们这些消费者只要针对自己的实际情况各取所需即可，比如我现在用的就还是SHARP的一款非智能手机，平时这玩意在我手里也就是发发短信看看时间，连电话我都不怎么打，更不要说玩什么手机游戏了，当然你也可以说我OUT了……（最近咱也是非常想换一个现代化手机使使啊！）

作文题目：爱之深、恨之切

从我刚接触家用机游戏开始，就有一家游戏公司的游戏是我必玩的，这家游戏公司旗下最著名的游戏叫《最终幻想》，而那时候有一家公司是我最不喜欢的，他家有个很牛的游戏叫《勇者斗恶龙》，说到这里大家应该清楚了，当你最喜欢的东西和最不喜欢的结合到一起的时候，你该是一种什么心情呢？当然现在的我早已经不再纠结这个问题，但是这几年的SE实在是……想必大家也清楚，我只能说：SE你小子给我站直了！

考生姓名：赤银　考号：J-27气魔姬　学校：如月学园
密封线外吐槽你就输了

作文题目：闻道有先后，术业有专攻

貌似俺的手机除了短信和电话用不到其他任何功能。又不是有什么几百万的业务需要随时处理，连上网我都懒得用。游戏我有PSP、NDS，有了3DS、PSV更用不到你手机来搀和。于是对于我来说，高端手机只能是用来装13炫富的道具，怎奈俺又没富可炫，于是罢了。

而从业界发展的角度上来看，手机游戏受到其使用模式以及容量载体等限制，终究还是以简单便携与休闲向的小品类为主流。某种意义上讲这也限制了手机游戏的发展方向，最终导致其缺乏具有深度和内涵、能够触动人心弦的佳作。说到底二者面向的用户层面和所满足的用户需要是根本上完全不同的。在游戏上手机和为了游戏而特化的掌机之间，始终还是有着一个短时间内难以逾越的鸿沟的。

而且，随着掌机的机能日渐强大，特别是PSV开始加入的3G功能，说不准哪天掌机就能取代手机作为通讯工具的地位了吧。到时究竟是谁冲击谁，可就还真不好说了。

作文题目：表跟我提最……

又是这种折磨我等博爱人群的问题。答案太多太多了，什么CAPCOM、SEGA、KONAMI、BANDAI、NAMCO、SCE、5pb.、Nitroplus、âge、TYPE-MOON、elf、戏画、KISS、Dual Tail、Liquid、G.j?等等我都喜欢。（各种奇怪的东西混进去了……）

考生姓名：12月的雪　考号：星海陆战队　学校：压力山大学
密封线外吐槽你就输了

作文题目：掌机？手机？谢谢……

笔记本电脑能取代台式机吗？

手机永远是手机，虽然它的功能随着时间的推移慢慢变得强大，甚至上面有些游戏比掌机的游戏还要好，无论是画面还是游戏性。但，手机始终是手机，它的功能再强，人们也只是在使用它的通信功能，至于拍照等功能都是次要的。并且现在手机的发展也应该是以方便通信，加强其功能为主要目标，而不是加强他的次级功能。那么掌机呢？当然它的性能也会越来越强，这是必然的。掌机和手机它们的成长是同步的，只是成长的方向不一样罢了，所以就实际情况而言，手机发展的再好，也不会给掌机业带来很大的冲击。

作文题目：暴雪妥妥的

暴雪出品，必属精品。当然，这绝对不是一个口号。

我最喜欢的游戏60%是出自这个公司，也许这和我接触家用机比较晚有一定关系，但是我觉得这不是主要的原因，好游戏就是好游戏，时间是无法改变它的游戏性的。举个简单的例子，《星际争霸》在世界依然很流行，在韩国更是这样，WCG依然还有《星际争霸》的比赛项目，为什么？有没有想过这个问题，为什么一款10多年的游戏依然受到大家的欢迎？说到原因，就是因为良好的游戏品质，它才会成为一款经久不衰的游戏。所以在这里我想说：暴雪继续创造神话吧。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年11月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

地狱军团(PSV) 黑暗2(PS3/XBOX360) 黑道圣徒3(PS3/XBOX360) 极品飞车：亡命游戏(PS3/XBOX360/3DS) 究极漫画英雄Vs.卡普空3(PS3/XBOX360/PSV) 灵魂能力5(PS3/XBOX360) 虐杀原形2(PS3/XBOX360) 塞尔达传说：天空之剑(Wii) 使命召唤：现代战争3(PS3/XBOX360) 上古卷轴5天际(PS3/XBOX360) 神秘海域3：德雷克的骗局(PS3)

●游戏主题曲欣赏

最终幻想零式

●真人短片欣赏

寻找马卡洛夫2

●动画欣赏

怪物猎人日记炭炭可危猫猫村G（七－八）

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《火影忍者疾风传：究极冲击》
《暗黑纪元》游戏客户端
《蝙蝠侠 阿卡汉姆城》原声音乐及壁纸
《战地3》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《上古卷轴5天际》革命性巨变 《虐杀原形2》血腥大作战



《上古卷轴5：天际》是Bethesda出品的史诗性奇幻风格RPG《上古卷轴》系列的第五部作品，本作将会和《上古卷轴4》拥有同等大小的地图。在这广阔的地图之上，Bethesda工作室给玩家提供了超过120个不重复的地下迷宫，以及5个规模宏大的城市供玩家探索，而玩家将在这个奇异自由的世界踏上史诗性的征程。《虐杀原形2》是一款开放式科幻类动作冒险游戏，由Activision公司发行。《虐杀原形2》是《虐杀原形》的第二部力作，游戏预计与2012年和玩家们见面，此次光盘带来了游戏的最新宣传视频，对本作有爱的玩家们不能错过啊！

15Min 游戏主题曲欣赏 最终幻想零式



PSP超大作《最终幻想 零式》终于在10月27日和玩家见面了，游戏是跟《最终幻想13》以及《最终幻想13 Versus》两部作品一起共享水晶神话故事背景的系列作品的多人动作RPG。故事描述的是被卷入国家全力战争之间的魔导学院训练生们，凭借自己的力量改变历史。而这次的主题曲《零》也的确质量非常高，受到了玩家们的一致好评。本次的歌手则是被业界誉为新世代摇滚教主的BUMP OF CHICKEN亲情奉献，此曲将动感与动情两者完美融合，主唱藤原的声线魅力十足，再配合着游戏的画面，可以说是绝对给玩家们带来了一场豪华的音乐大餐！

15Min 本期热点 精彩不断

本期热点游戏很多，不知道玩家们是否已经好好体验一番了，本期的光盘里同样给玩家带来很多精彩的内容。像是《蝙蝠侠 阿卡汉姆城》原声音乐及壁纸等等。喜欢收集的玩家们，可以到光盘里去看一看。另外，本次赠送的PSP游戏是《火影忍者疾风传：究极冲击》，本作是家用机上大受欢迎的火影动作游戏《究极》系列登陆PSP的作品。故事中将登场的包括木叶、晓、五影等大量参战人物。玩家们，拿起你的PSP，进入到游戏的世界吧！

15Min 《暗黑纪元》客户端附赠

此次《电击收藏》带来了《暗黑纪元》游戏的客户端，《暗黑纪元》是一款充满欧式奇幻风的大型3D角色扮演游戏，利用自主研发的3D引擎，游戏还拥有神秘高贵的神殿系统、个性鲜明的职业系统、激爽华丽的战斗系统、炫酷绝伦的装备系统、天马行空的坐骑系统、丰富多彩的生活系统、新奇趣味的活动系统等各色玩儿法，让玩家在结伴同行、畅享天地自由的同时，找寻属于自己的那份感动！如果对此游戏有兴趣的玩家们，可以到本期的光盘附赠里去看看！

15Min 真人短片欣赏 寻找马卡洛夫2

本期的《电击收藏》带来了绝对火爆、绝对精彩的使命召唤真人短片，本次的短片则是由早先拍摄过最真实的《使命召唤》真人电影短片的一个fans团队。这部五分钟的短片是某个系列的第二集，大概是发生在《使命召唤４》和《使命召唤６》之间的故事。短片的质量相当高，人物的还原度也非常高，不过与以往的短片不同，如果说第一部短片像是一部预告片，而今天的这部却更像是一个正式的大型电影短片，喜欢COD的玩家们，可千万不要错过了这部使命召唤真人大片啊！好了，别的就都不多说了，还是赶紧到本期的光盘里去看一看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.311

2011年冬天，让我们一起畅游于大作的海洋！

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919